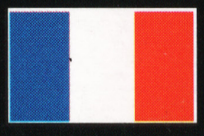
WorldCup USA94™

PC & COMPATIBLES

U.S. GOLD®



EPILEPSY WARNING

WARNING: Read before using your IBM PC or Compatible computer or allowing your children to use the system.

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimise any risk:

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5m (8ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

AVERTISSEMENT RELATIF AUX RISQUES D'ÉPILEPSIE

Avertissement: à lire avant toute utilisation d'un PC IBM ou compatible par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont sujettes aux crises d'épilepsie ou aux pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumière clignotantes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Précautions à prendre dans tous les cas pour limiter les risques:

Avant l'utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de connaissance) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à au moins 2,5 m de l'écran.
- Si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil, reposez-vous avant de commencer le jeu.
- Veillez à ce que la pièce soit suffisamment éclairée.
- Utilisez le jeu sur un écran aussi petit que possible (14" maximum).

Pendant l'utilisation

- Marquez des pauses de 10 minutes toutes les heures.
- Nous conseillons aux parents de surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de connaissance, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

EPILEPSIE-WARNUNG

ACHTUNG! Lesen Sie unbedingt die folgenden Hinweise, ehe Sie oder Ihre Kinder World Cup USA '94 auf einem IBM oder kompatiblen PC spielen

Bei manchen Menschen können bei Videospielen das Flimmern oder der Hintergrund von Bildschirmen oder Displays epileptische Erscheinungen hervorrufen. Diese Erscheinungen können auch bei Personen auftreten, die niemals zuvor unter Epilepsie oder ähnlichen Anfällen gelitten haben.

Vor dem Spielen:

- Falls Sie selbst davon betroffen sind, oder es in Ihrer Familie Fälle von Epilepsie gibt, oder wenn Bildschirmflimmern Bewußtseinsstörungen hervorruft, müssen Sie vor dem Spielen unbedingt ein Arzt konsultieren.
- Sitzen Sie beim Spielen mindestens 2,5 m vom Bildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind bzw. nicht ausreichend geschlafen haben, dürfen Sie erst mit dem Spielen beginnen, wenn Sie völlig ausgeruht sind.
- Beim Spielen muß für ausreichende Beleuchtung des Zimmers gesorgt sein.
- Für das Spielen sollte ein möglichst kleiner Fernsehbildschirm gewählt werden (35 cm oder kleiner).

Während des Spielens:

- Beim Spielen von Videospielen legen Sie pro Stunde mindestens 10 Minuten Pause ein.
- Eltern sollten ihre Kinder beim Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Videospiel Symptome wie Übelkeit, Sichtstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtlosigkeit, Orientierungsverlust, willkürliche Bewegungen oder Würgen auftreten, muß SOFORT mit dem Spielen aufgehört und ein Arzt aufgesucht werden!

AVVERTENZA RIGUARDO AD EPILESSIA

Attenzione: Leggere attentamente quanto segue prima di utilizzare il PC IBM o Campatibili e prima di consentire ai bambini di utilizzare il sistema.

Alcune persone vengono colte da attacchi epilettici o da alterazione dei sensi durante l'esposizione a determinati modelli di luce o luci lampeggianti, compresi quelli che appaiono sullo schermo televisivo o durante l'esecuzione di videogiochi. Ciò può verificarsi anche in individui che non hanno mai sofferto di epilessia in passato. Si raccomanda di prendere le seguenti precauzioni al fine di minimizzare il rischio.

Prima di inziare a giocare:

- Qualora l'utente, o qualsiasi membro della famiglia, abbia già sofferto di epilessia o di alterazione dei sensi durante l'esposizione a luce lampeggiante, consultare il medico prima di giocare.
- Sedere ad almeno 2,5 m dallo schermo televisivo.
- In caso di stanchezza o sonnolenza, è opportuno riposare prima di eseguire il gioco.
- Accertarsi che la stanza in cui si gioca sia ben illuminata.
- Eseguire il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni (14 pollici o più piccolo, se possible).

Durante il gioco:

- Per ogni ora di gioco, riposare per almeno 10 minuti.
- I bambini devono essere sorvegliati da un adulto durante il gioco Se si verifica uno dei seguenti sintomi durante il gioco: capogiro, alterazione della vista, contrazioni dell'occhio o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi movimento o zconvulsione involontaria, interrompere IMMEDIATAMENTE il gioco e consultare il medico.

WorldCupUSA94™

English 1

Instructions Françaises 20

Deutsche Anleitung 38

Istruzioni in Italiano 58

©1991 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd.
All rights reserved.

U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

Contents

Welcome to World Cup USA '94™ 1
What is Soccer? 1
System Requirements 2
Loading Instructions 2
Starting the Game 2
Copy Protection 3
Player Controls 3
Language Selection 5
Getting Started - The Main Menu 5
Pre-Match Options 9
Team Options 9
Pause Menu 14
Tournament Status 14
Limited Warranty 15
Trouble Shooting 16

Welcome to World Cup USA '94™

On June 17th, 1994 the greatest soccer show on earth kicks-off in the USA. Soccer's elite 24 nations meet head-on in their quest for the most prestigious prize in sport - the FIFA World Cup. For over 60 years the World Cup has symbolised sporting excellence and winning the esteemed trophy is the goal of every soccer-playing country.
Here's your chance to take up the ultimate challenge and 'make soccer history'.
Steer your team to the height of international success against the best footballers in the world and re-write the XV World Cup record books.
World Cup USA '94™ is the most comprehensive soccer simulation ever, capturing the magic of the most spectacular event in the sporting calendar to the finest detail.
A flexible control system enables you to make every strategic decision involved in the four-week tournament, or if you can't be bothered with tactics go straight to kick-off.
The build-up to each game can be as complex or simple as you like, but when you get on the pitch only one question remains - have you got what it takes to win the World Cup or will you end up 'as sick as a parrot'?

What is Soccer?

Soccer is football, or football is soccer, depending on where you play it. To avoid any further confusion football, or soccer, will from now on be referred to only as soccer, and never football, although soccer players may still be called footballers (or simply players).
It's a funny old game but it's the most popular game in the world, a game that everyone knows how to play. However, in the unlikely event that you don't know the rules, here's a brief summary of the basics for beginners;
22 players (two teams of 11) chase a round ball around a rectangular pitch trying to kick or head it into the opponent's goal.
There are several types of player:
Goalkeeper Each side has one 'goalie' who is allowed to handle the ball in his own penalty area (unless it is deliberately passed back by one of his team-mates).
The 'keeper has the immense responsibility of stopping the opposition scoring goals.
Defenders These players must protect the goal by preventing opponents from shooting.
Midfielders As the name suggests, midfielders usually play in the middle of the field as a link between defence and attack, adopting the role of defender or forward as required.
Forwards The 'strikers' play upfront and try to score goals.
To score a goal a player must first gain possession of the ball, either by receiving a pass from one of his team-mates, intercepting an opponent's pass or tackling the player on the ball. The referee may apply his vast knowledge of the game to decide that a tackle is illegal and award a free kick or penalty (if the foul is committed in the offender's own penalty box) to the opposition. The referee can then book the aggressor (by showing him

a yellow card), send him off (red card) or just give him a stern talking-to.
If the ball is knocked out of play, either a throw-in, goal kick or corner is awarded to the other team, according to where it goes out.
Each match is divided into two halves of 45 minutes, plus extra-time if the result is a draw (in a knockout tie) and a penalty shoot-out if the scores are still level after extra-time. Play kicks-off from the centre-spot at the start of each half and after a goal is scored, and the teams swap ends at half-time.
There are many more rules and intricacies of the great game which you will pick-up as you play - the main point to remember is that the team that scores the most goals, wins.

System Requirements

* 386 SX and 25Mhz or higher
* 640K minimum memory
* DOS 5.0 or greater
* 602K Free Base Memory
* 2Mb RAM
* 5 Mega Bytes space free on hard drive
* Joystick recommended

Note: Hard disk size and the system's total available memory have no bearing on the amount of free RAM. To check your free RAM type CHKDSK from within the DOS directory. The free RAM will be listed as 'BYTES FREE' on the bottom line. If it is lower than 2Mb read the 'Memory' section of 'Trouble Shooting' in this manual.

Loading Instructions

The floppy disks supplied with this game are in a compressed form and must be installed before commencing play.

To install the game;

* Place Disk 1 in the A: or B: drive, ensuring this drive is active (ie. type A: or B: and Enter/Return)
* Type INSTALL and press Enter/Return
* Follow on-screen prompts

Starting the Game

* Boot your system normally with DOS 5.0 or greater
* Ensure that the hard drive containing the game is active

* Change the current directory to the game directory
  eg. Type CD \WC94 and press Enter/Return
* Type WC94 and press Enter/Return

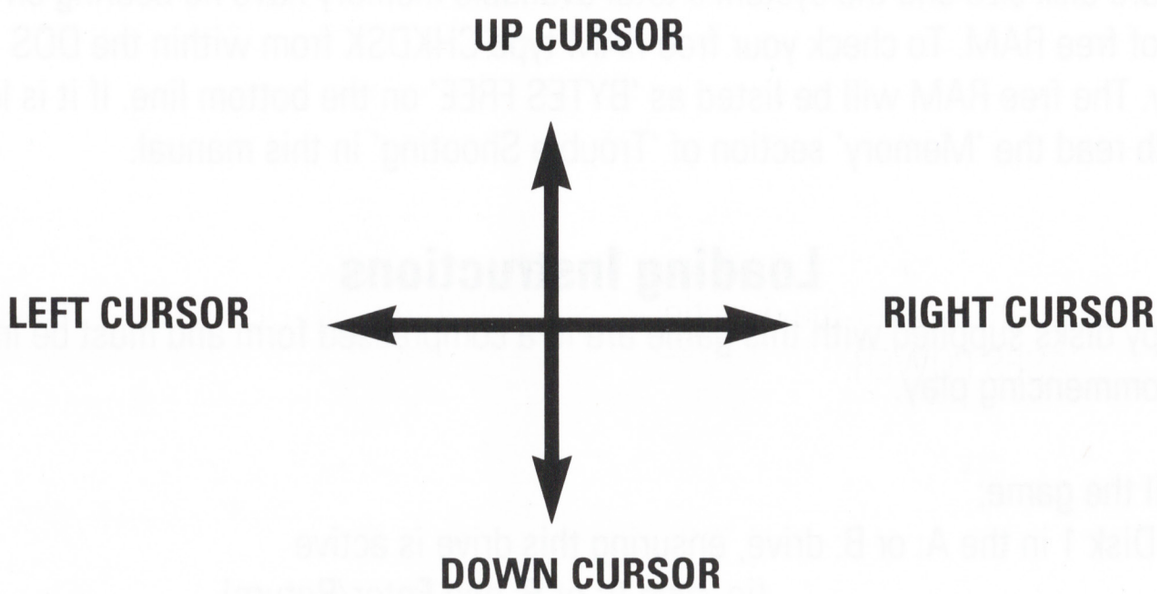
The program will now load and run automatically, with the introduction sequence displayed.

Copy Protection

After the introduction sequence you will be prompted to enter a word from the manual. PAGE = page number, LINE = number of lines down the page (excluding headings), WORD = number of words in from left hand margin. Follow the references to find the word, type it in and press Enter/Return. You will be given a second chance if you enter the wrong word.

Player Controls

Note: It is recommended that you use a joystick (which must be initialised) but keyboard controls are available and the keys can be defined from the Options Menu (default buttons are given below).



WITH THE BALL

FIRE 1 / INS / ENTER	SHOOT	(OR LONG KICK)*
FIRE 2 / DEL / +	PASS	
Tap **FIRE 1 / INS / ENTER**	CHIP*	

***After Touch**
By adding After Touch you can curve the ball in flight to devastating effect. Bend shots and chips left/right immediately after you kick the ball.

Passing
When you press **FIRE 2 / DEL / +**, use the joystick/cursors to direct your pass. The ball is played to your nearest team mate in the 45° segment you are facing or in a straight line into this segment if there are no players available.

Trap Option
If the Trap Option is ON, holding **FIRE 2 / DEL / +** allows your player to turn on the spot before passing when the button is released.

WINNING THE BALL

FIRE 1 / INS / ENTER	SLIDE TACKLE
FIRE 2 / DEL / +	BLOCK TACKLE

HIGH BALLS
When you receive a pass in the air or intercept a high ball, you can hit it first time by using one of four spectacular moves, determined by the height and direction of the ball. Press **FIRE 1 / INS / ENTER** to try a VOLLEY, JUMPING HEADER, DIVING HEADER or OVERHEAD KICK.

SET PIECES
For corners, goal kicks, free kicks and throw-ins a power/direction indicator appears, represented by an arc of white dots from the ball.
Move left and right to alter the direction of the kick/throw, **up** DECREASES POWER and **down** INCREASES POWER.

FIRE 1 / INS / ENTER	KICK/THROW	(along indicator line)
FIRE 2 / DEL / +	PASS	(to selected team mate)*
T	SELECT SPECIAL PLAY	

*At a set piece you can select a player to receive a direct pass using the power/direction indicator.

If you don't make a move within ten seconds the ball is automatically played.

S **SCAN MODE**

Scan Mode is available only during set pieces to nominate players off-screen to receive a pass. By holding **S** a selection cursor appears which can be moved around the pitch with the D-pad. Find the intended team mate and release the button to make your selection. You now return to the set piece and can pass to your designated player by pressing **FIRE 2 / DEL / +** (or fool your opponent by pressing **FIRE 1 / INS / ENTER** to kick/throw the ball along the power/direction arc).

Note: If the indicator is pointing directly at a player when Scan Mode is activated this player will be re-selected when you return to the set piece, so the indicator must point into an empty space before you enter Scan Mode.

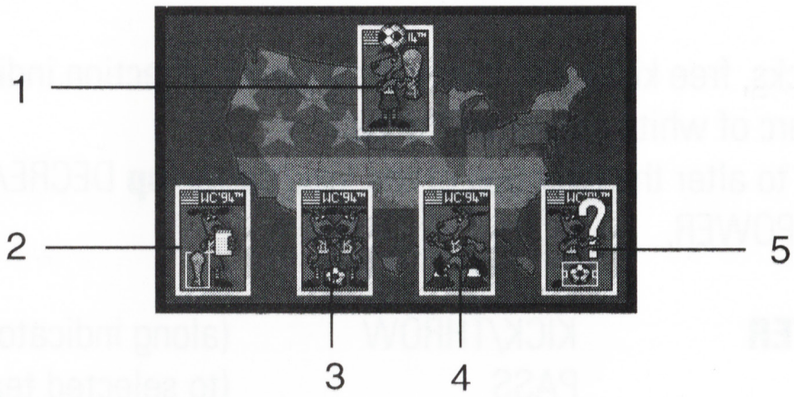
D Move highlighted player, Attack or Defence

Language Selection

You can play *World Cup USA '94™* in one of eight languages, represented by flags on the Language Selection screen. Move the bouncing ball icon over the desired flag and press **Fire** to make your choice.

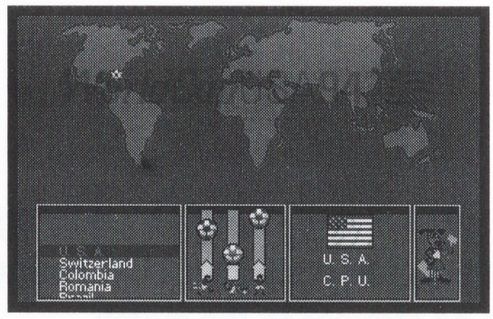
Getting Started - The Main Menu

To select any feature on the Main Menu, move the bouncing ball over your desired option and press **Fire**.



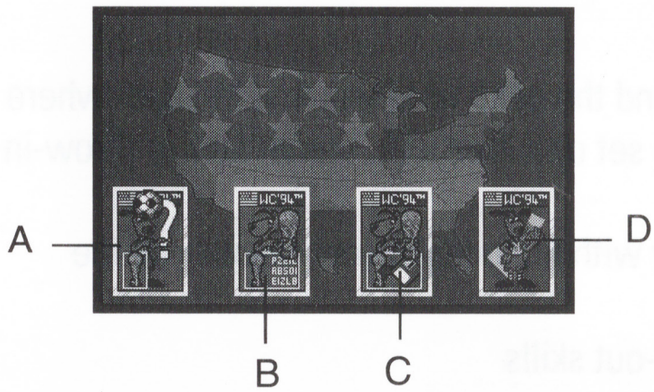
1. **Official World Cup Tournament**
2. **Customised World Cup Tournament**
3. **Friendly Match**
4. **Practice Menu**
5. **Options Menu**

1. Official World Cup Tournament



Scroll through the qualifiers for *World Cup USA '94™* and select which of the 24 countries you wish to control. Press **Fire** to nominate your team and then enter your name. You can designate control of as many teams as you want or leave them computer-controlled. The Team Power Display shows a graphic representation of ability (speed, tackling, skill).
The screen will confirm your selections. When you are happy with the choices made, press **Escape.**

2. Customised World Cup Tournament



A If your favourite team hasn't qualified you can re-design the tournament by adding up to eight countries in place of the official qualifiers and allocate each team to the group of your choice.
You are presented with the Official World Cup groupings plus a further eight teams. Highlight the team you wish to include and press **Fire**. Now select the team you wish to replace and press **Fire** again. Repeat this procedure as often as you like until you have the tournament of your choice.
Your customised World Cup tournament is automatically saved for future use.

B Enter Password. When you have entered a password move to the top icon and press **Fire** to start the game.

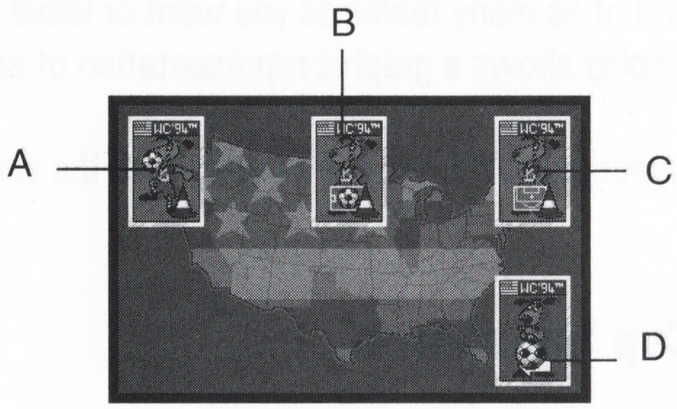
C Load a previously saved game

D **Exit** to the Main Menu

3. Friendly Match

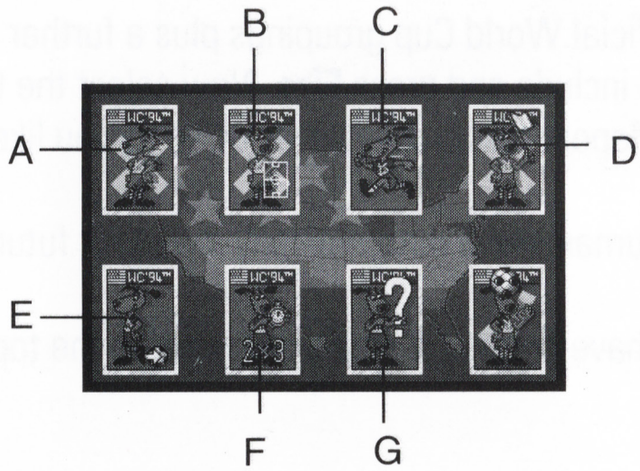
Warm-up for future competition with a well-chosen friendly against the team of your choice. Scroll through the qualifiers, nominate control of two teams (Player 1/Player 2/ Computer) and press **Escape** to go straight to the match.

4. Practice Menu



A **Practice Set Pieces:** Move the ball around the pitch until you find the spot where you wish to practice a set piece. Press **Fire** to set up a free kick, corner kick or throw-in according to your position on the field.
B **Practice Match:** Practice your matchplay with the odds in your favour - all the referee's decisions will go your way!
C **Practice Penalties:** Fine tune your shoot-out skills
D **Exit** to Main Menu

5. Options Menu



The Options Menu presents you with a number of variables, represented by individual Striker icons, which allow you to customise the playing conditions and rules for the forthcoming tournament. Move the bouncing ball over each alternative and make your choices by pressing **Fire** to toggle or select an option.

A Weather: When the weather option is ON, Wind will affect the game to varying degrees. The playing conditions are randomly selected for each match, so you have no control over the weather - as in real life!

B Radar: ON/OFF. Mini pitch display showing the position of every player.

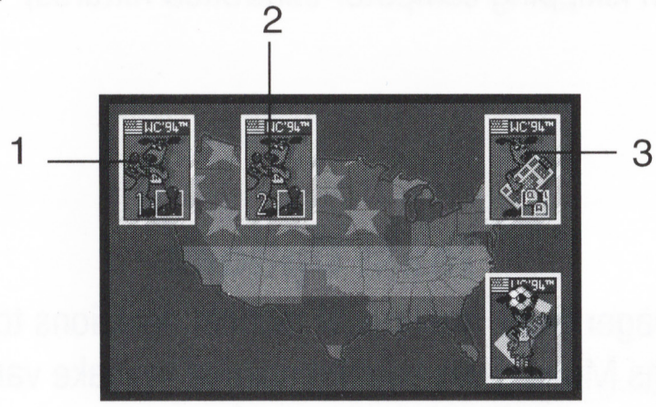
C Game Speed: 1 Slow 2 Normal 3 Fast *During match:* F8 Slow F9 Normal F10 Fast

D Offside Rule: A player is offside if he is beyond the last defender when a pass is made into the opposing half. Unlike real international managers you have the option to forsake the offside rule and give your strikers license to goal hang upfront - but remember, it's the same for the opposition.

E Back-pass Rule: If your keeper isn't happy with the recent rule change that prevents him handling back-passes, you can revert to the old laws.

F Match Duration: Select the length of each match, from 2 x 3 minutes, 2 x 5 minutes, 2 x 10 minutes, 2 x 20 minutes or 2 x 45 minutes. Default is 2 x 3 minutes.

G Configure Controls:



1. **Initialise Joystick 1**
2. **Initialise Joystick 2**

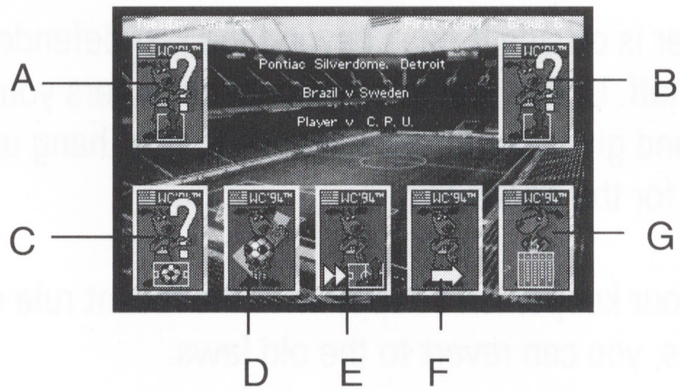
If you are using a joystick it must be initialised. A grid will appear - direct the control stick into the top left corner and press **Fire 1**, and then into the bottom right corner and

press **Fire 2**. When your joystick is configured a yellow light shows and you are ready to play on by pressing **Escape**.

3. **Configure Keyboard Controls**
If you are using keyboard controls you can decide which keys do what or stick with the default settings. The current key for each function is highlighted on the graphic keyboard and you simply press the key of your choice to make a change. When the configuration suits you press **Escape**.

When you have modified the matchplay to your liking move to the **Exit** icon and return to the previous menu.

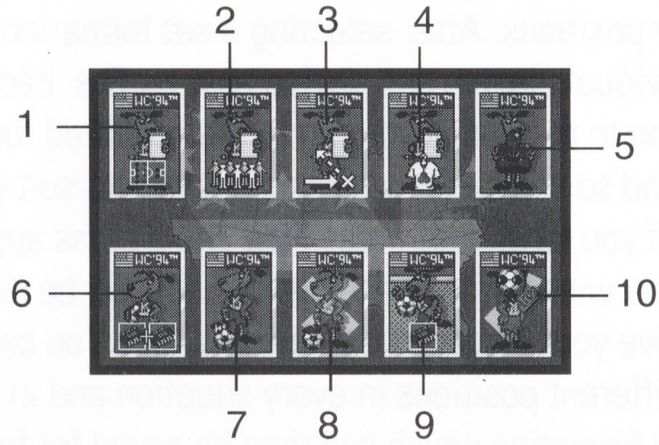
Pre-Match Options



A Team 1 options
B Team 2 options
C Options Menu
D Go to kick-off (or watch the match if both teams are computer-controlled)
E Go to your next match (skipping computer-controlled fixtures)
F Skip match
G Tournament Status

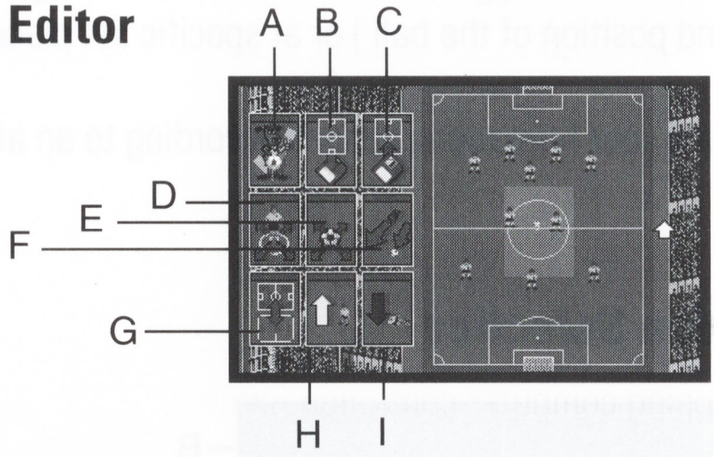
Team Options

As a national team manager there are crucial tactical decisions to be made before the big match. The Team Options Menu gives you the chance to make various strategic adjustments to your team and style of play.
In *World Cup USA '94™* you have complete control over the players in your squad and the way they play in each match. By using the individual customisation editors you can fine-tune every aspect of your team's character to suit your own personal approach to the game.



1. **Formation Editor**
2. **Squad and Formation Selection**
3. **Set-piece Editor/Special Plays**
4. **Strip Designer**
5. **Joystick/Keyboard Control**
6. **1/2 Players v Computer**
7. **Dribble Control**
8. **Trap**
9. **Keeper Control**
10. **Exit**

1. Formation Editor



The pitch is divided into nine sectors so that you can see how your formation changes with the flow of play. This means that you can instruct players specifically how to react to different situations in a match to comply with your winning strategy.

A EXIT to Team Options

B Save a new formation for use in future games. When you have designed the desired formation, give it a name and press **Return** to save.

C Choose one of the pre-set formations or load a previously saved line-up. Scroll through the formations and press **Fire** to make a choice.

D Change player positions. After selecting a set formation it is now possible to tailor the behaviour of individual players and devise new tactics. Each player adopts a different position in relation to the ball according to the specified formation and match circumstances, and so you can modify this position to suit your style of play and overall game strategy - if you have one! Press **Fire** and a cross appears on the pitch. Place it over the player you wish to move and his number will be displayed above his head. Now hold **Fire** and move your player to his new position. You can use this function to allocate your players to different positions in every situation and in all regions of the pitch, thus creating a unique formation which can then be saved for future games.

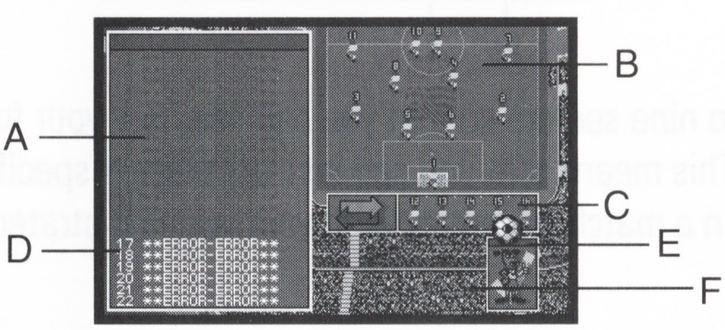
E Show pitch sectors. Move the ball around to highlight each pitch region alternately to demonstrate how your team formation adapts with the flow of play.

F Player modifier. You can fine tune the movement of individual players in direct relation to the ball. Press **Fire** and use the crosshair to select a player. Hold **Fire** and move the joystick to choose one of five settings to determine how far your player positions himself from the ball, in proportion to the position of the ball within the highlighted sector.

G Set piece/Open play. Press **Fire** to toggle between formation changes in open play (according to pitch sector and position of the ball) or at specific set pieces.

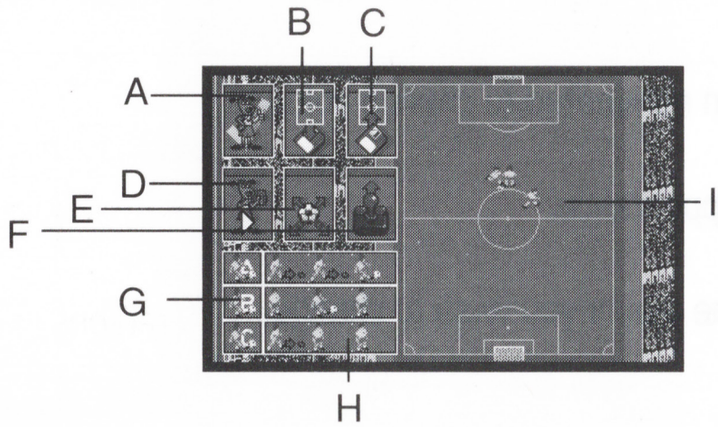
H/I Attack/Defence. See how your formation changes according to an attacking or defensive situation.

2. Squad and Formation Selection



A Pick a squad of 16 by scrolling through the list of 22 available players and pressing **Fire** to make your selections.
B Shows your players in the starting line-up with their individual squad numbers
C Current substitutes
D Speed/Tackling/Skill display
E Present formation. Alternative formations may be selected using **Fire.**
F Exit

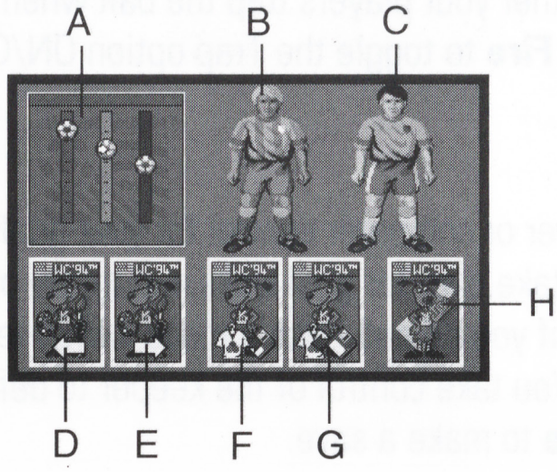
3. Set-piece Editor/Special Plays



A Exit Special Plays Editor
B Save current special play
C Load a previously saved special play
D Demonstrate current special play
E Move your player to the relevant position to choose a set piece from which the special play will be called (corner, throw-in, etc)
F Nominate a joystick direction that will activate the special play within the game (Up, Down, Left or Right) by pressing **Fire**
G Select player A, B or C to designate a pre-determined move within option I and use D-pad to move him into the desired starting position (Note: The other two players will also move in direct relation to your selected player)
H Now use the joystick and **Fire** to decide which moves you wish that player to perform, and in what order. The options available are 'Waiting for the ball', 'Running into position' (by pressing **Fire** again within this option you can decide where your player will run to) and 'Receive a pass'. There are numerous combinations of moves you can program to create individual special plays.
I Pitch display shows special plays

4. Strip Designer

You can alter every aspect of your players' appearance to give your team a unique and distinctive style.



A Primary Colour Scale. Adjust the degree of red/green/blue hue to mix your own colours.

B Shows highlighted region nominated to change colour.

C Shows player's overall appearance.

D/E Select which part of the player you wish to change.

F Save kit design.

G Load kit design.

H Exit

5. Joystick/Keyboard Control

6. 1/2 Players v Computer

Press **Fire** to toggle between;

1 player v Computer, 2 players v Computer, or Computer v Computer (ie. Demo match).

7. Dribble Control - The Glue Factor

If you have played other soccer games you will have noticed how much the degree of ball control varies from game to game - in some the ball practically sticks to your feet while in others it is almost impossible to dribble effectively. *World Cup USA '94™* allows you to modify 'The Glue Factor' to suit your personal style of play. Press **Fire** to select one of four settings - the higher 'The Glue Factor', the closer your ball control.

8. Trap

You can also decide whether your players trap the ball when they receive a pass, or play one-touch football. Press **Fire** to toggle the Trap option ON/OFF.

9. Keeper Control

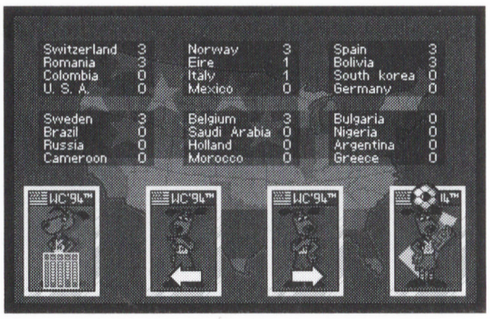
Press **Fire** to choose player or computer control for your goalkeeper. When your goalie is computer-controlled you take over for goal kicks and throw-outs although the computer automatically intervenes if you do not make a move within ten seconds.

Defending a penalty: You take control of the keeper to defend penalties. Direct your goalkeeper and press **Fire** to make a save.

Pause Menu

Press **P** during play to pause the game. A number of options are now accessible:
Radar Display: ON/OFF
Replay: Review the camera action
Formation: Change your current formation
Substitution: Your team's names and shirt numbers will appear on screen. Select the player you wish to take off and press **Fire**. Now choose a substitute to replace him and press **Fire** again.
You can make 2 substitutions during each match (but only one at a time) when the ball is out of play. Players who have been sent off cannot be replaced and substitution is automatic when a player is injured.
Note: Substitutes are not available in Practice Mode.
Quit: Quit game to the appropriate menu.

Tournament Status



Your current status is displayed before you move on to the next match. You can also look at other groups in the tournament and even preview the structure of future stages.

Credits

Design

Tony Bickley and the U.S. Gold Software Development team

Graphics, Music, Art and Programming

Tiertex Ltd

Project management

Tony Bickley (U.S. Gold Ltd)

Documentation

Bob Kenrick and Pete Matthews (U.S. Gold Ltd)

Limited Warranty

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness from any particular purpose. If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided "as is") return it in its original condition to the point of purchase.

Trouble Shooting

Memory

This game requires 616,448 bytes of free memory to run. Read the section System Requirements to find out how to check your free RAM. A computer with 16 megabytes of RAM can easily run out of free memory. If you do not have enough free memory, the game may tell you in the form of an error message, begin to run poorly, or not run at all. If you have found that your free RAM is too low, you can correct this by adjusting your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files or by creating a bootable disk. Below are sample CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files. See following section for instructions on editing these files. Remember: altering these files may affect how other programs run on your machine, so save copies of your current files.

CONFIG.SYS	AUTOEXEC.BAT
FILES =25	PATH=C:\;C:\DOS
BUFFERS=25	PROMPT PG
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS	
DEVICE=c:\DOS\EMM386.EXE 1024	
DOS=HIGH,UMB	

Another way to free more memory while not changing the way your system runs is by creating a bootable disk. A boot disk is a way to temporarily change your system's configuration without possible side effects.

Create a boot disk by placing a blank disk in your A: drive. (NOTE: It must be your A: drive to operate properly.) Next, at the DOS prompt,type FORMAT A: /S and then press Enter/Return. After the boot disk is finished formatting, you may wish to create CONFIG.SYS or AUTOEXEC.BAT files on the boot disk.

Editing your CONFIG.SYS or AUTOEXEC.BAT files

MS-DOS 5.0 comes with a text editor. If you need to change or create a file, type EDIT filename (replace the word "filename" with the appropriate name of the file). If your version of DOS came without an editor, you may have to purchase a text editor or consult your DOS manual before any changes to these files can be made.
NOTE:You should back-up or copy your original CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files before altering them.

Sound Cards

If you are experiencing problems with your sound card, try running the diagnostic software that comes with your card. 80% of all sound card problems are due to mistaken configurations.

If you are running a sound card that is not listed on the box label of this game, or are running a sound card in an emulation mode, your results may not be optimal. This game was tested only on the listed cards.

Please read the following section before calling the Help Line.
If you are having problems, please consult the "Trouble shooting" section of this manual before calling our Help Line. We have a staff of technical support specialists ready to help you with any problems you may encounter with the game. If your problem is due to your system configuration they will tell you of the game's requirements and possible solutions.

Because of the millions of different hardware and software combinations possible with today's PCs , you may still have to refer to your computer dealer, hardware manufacturer, or software publisher in order to properly configure their product to run with our game. If at all possible, be near your computer when you call. The Help Line agent will need specfic information about your machine and may need you to access or change some files while you are on the phone. If it is not possible to be near your computer, be sure to have:

- a listing of all your machine's hardware and it's settings
- the contents of your AUTOEXEC.BAT AND CONFIG.SYS files
- all the information listed after the CHKDSK or MEM command (read the "Memory" section)
- the current configuration of your game.

For further assistance, please call the U.S. Gold Help Line on 021 326 6418 between 9.00a.m. and 5.30p.m., Monday to Friday (excluding Bank Holidays).

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

Table des matières

Bienvenue dans World Cup USA '94™ 21

Qu'est-ce que le football ? 21

Configuration du système 22

Instructions de chargement 22

Démarrage du jeu 23

Protection contre la copie 23

Commandes de jeu 23

Sélection de la langue de jeu 25

Mise en route : le menu principal 25

Options pré-match 29

Options d'équipe 29

Menu Pause 34

Résultats du tournoi 34

Garantie limitée 35

Support technique 36

Bienvenue dans World Cup USA '94™

Le 17 juin 1994, le coup d'envoi du plus grand spectacle de football sera donné aux États-Unis. Les 24 meilleures équipes du monde vont s'affronter pour remporter le prix le plus prestigieux du monde du sport : la coupe du monde de la FIFA. Depuis 60 ans, ce prix symbolise l'excellence sportive et chaque équipe rêve de remporter ce trophée.
Aujourd'hui, la chance vous est enfin offerte de relever ce défi suprême et de jouer un rôle actif dans l'histoire du football.
Hissez-vous au sommet de la gloire en remportant des matches contre les meilleurs joueurs du monde et réécrivez le livre des records de la XVe Coupe du monde.
World Cup USA '94™ est la simulation de football la plus complète jamais conçue. Nous avons rendu toute la magie de l'événement sportif le plus spectaculaire de l'année dans ses moindres détails.
Un système de commandes souple vous permet de prendre toutes les décisions stratégiques qu'impliquent ces quatre semaines de championnat, ou de passer au coup d'envoi directement, si cet aspect des choses ne vous intéresse pas.
La préparation à chaque match peut être simple ou plus complexe, mais lorsque vous entrez sur le terrain, une seule chose compte : avez-vous l'envergure suffisante pour prétendre au titre de champion du monde, ou allez-vous vous faire "moucher" ?

Qu'est-ce que le football ?

C'est un drôle de jeu, vieux comme le monde, mais aussi le jeu plus populaire, dont tout le monde connaît le principe. Nous proposons tout de même un résumé des règles principales :
22 joueurs (deux équipes de 11) courent après un ballon rond sur un terrain rectangulaire en essayant de l'envoyer dans les buts de l'adversaire d'un coup de tête ou de pied.
Les joueurs sont de plusieurs sortes :

Le gardien de but

Chaque camp possède son gardien de but, qui ne dispose du ballon que dans sa surface de réparation (à moins que l'un de ses coéquipiers ne le lui renvoie délibérément). Le gardien de but endosse la lourde responsabilité de devoir intercepter le ballon adverse.

Les arrières

Ces joueurs doivent protéger les buts en empêchant les adversaires de tirer.

Les milieux de terrain

Comme leur nom l'indique, ils jouent généralement en milieu de terrain et servent de lien entre la défense et l'attaque en adoptant le rôle de défenseurs ou d'attaquants en fonction du jeu.

Les avants

Ils jouent en avant et essaient de marquer des buts.
Pour marquer un but, le joueur doit d'abord entrer en possession du ballon, soit en recevant une passe de l'un de ses coéquipiers, soit en interceptant une passe ou en

tacklant l'adversaire. Si l'arbitre, dans son infinie sagesse, décide que le tackle est illégal, il peut accorder un coup franc ou un penalty à l'équipe adverse (si la faute a été commise dans la surface de réparation du contrevenant), puis, éventuellement, donner un avertissement (sous la forme d'un carton jaune) au joueur à l'origine de la faute, le faire sortir du terrain (avec un carton rouge) ou lui "sonner les cloches".
Si le ballon est hors jeu, l'arbitre accorde un tir au but, une rentrée en touche ou un corner à l'équipe adverse en fonction du lieu de sortie du ballon.
Chaque match se compose de deux tranches de 45 minutes, avec des prolongations en cas de match nul. S'il y a toujours match nul après une prolongation, la victoire est décidée sur la base de penaltys.
Le coup d'envoi est donné depuis le point central du terrain au début de chaque mi-temps et après chaque but marqué. À la mi-temps, les équipes changent de camp.
Il existe de nombreuses autres règles et subtilités de jeu que vous apprendrez avec l'expérience. Ce qu'il faut retenir, c'est que c'est l'équipe qui marque le plus de buts qui remporte le match.

Configuration du système

- 386 SX avec 25 MHz ou supérieur
- 640Ko de mémoire minimum
- DOS version 5.0 ou ultérieure
- 602Ko de mémoire de base libre minimum
- 2 Mo de RAM
- 5 Mo de place disponible sur le disque dur
- Joystick recommandé

Remarque : la taille du disque dur et la quantité totale de mémoire disponible sur le système sont totalement indépendants de la quantité de RAM disponible. Pour connaître celle-ci, tapez CHKDSK dans le répertoire DOS. La RAM libre est indiquée sous le titre "BYTES FREE" ("octets disponibles") sur à dernière ligne. Si vous disposez de moins de 2 méga-octets, consultez le passage de la section" Support technique" consacré à la mémoire.

Instructions de chargement

Les disquettes fournies avec ce manuel sont compressées et doivent être installées avant le démarrage du jeu.
Pour installer le jeu :

- Introduisez la disquette 1 (Disk 1) dans le lecteur A: ou B: et connectez-vous à ce lecteur (en tapant A: ou B: et en appuyant sur Entrée/Retour).
- Tapez INSTALL et appuyez sur Entrée/Retour
- Suivez les instructions à l'écran

Démarrage du jeu

- Amorcez votre système comme à l'accoutumée avec DOS version 5.0 ou supérieure.
- Vérifiez si l'unité de disque dur contenant le jeu est activée.
- Connectez-vous au répertoire du jeu, en tapant par exemple CD\WC94 et en appuyant sur Entrée/Retour
- Tapez WC94 et appuyez sur Entrée/Retour

Le programme se charge et se lance automatiquement, et la séquence d'introduction s'affiche.

Protection contre la copie

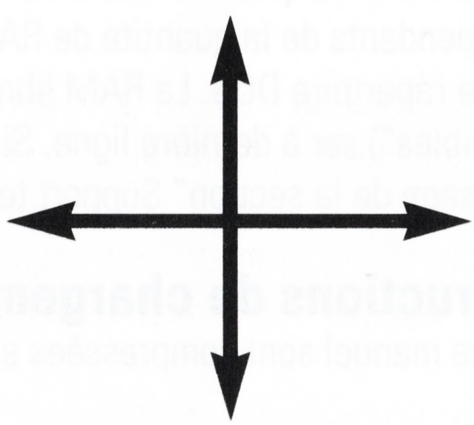
Après la séquence d'introduction, on vous demandera d'entrer un mot que vous trouverrez dans la manual. PAGE = numéro de la page, LINE = numéro de la ligne (sans compter les titres), WORDS = numéro du mot en partant de la gauch. Suivez ces indications pour trouver le mot, tapez-le et appuyez sur Enter/Return. Si vous entrez un mot incorrect, vous aurezdroit à un deuxième essai.

Commandes de jeu

Remarque : nous vous conseillons d'utiliser un joystick (après l'avoir initialisé). Cependant, il est toujours possible de vous servir du clavier, en définissant les touches dans le menu Options (les boutons par défaut sont indiqués ci-dessous).

Touche fléchée haut

Touche fléchée gauche



Touche fléchée droite

Touche fléchée bas

Avec le ballon

Bouton de tir 1/Ins/Entrée	Tir (ou tir long)*
Bouton de tir 2/touche d'effacement/+	Passe
Bouton de tir 1 (pression brève)/Ins/Entrée	Tir coché*

***Toucher**

En sélectionnant Toucher, vous pouvez appliquer à la balle en vol un effet de courbe redoutable. Courbez les tirs et les tirs cochés gauches et droits immédiatement après votre coup de pied.

Passes

Utilisez le joystick/les touches de curseur tout en appuyant sur le **bouton de tir 2/la touche d'effacement/ la touche +** pour diriger votre passe. Le ballon est envoyé à votre coéquipier le plus proche dans un rayon de 45° devant vous ou en ligne droite à l'intérieur de ce rayon si aucun joueur n'est présent.

Option Ballon bloqué

Si l'option Ballon bloqué est activée, maintenez le **bouton de tir 2/la touche d'effacement/la touche +** enfoncé(e) pour que le joueur se retourne avant d'effectuer la passe lorsque vous relâchez le bouton.

Récupérer la balle

Bouton de tir 1/Insérer/Entrée	Tackle glissé
Bouton de tir 2/Effacement/+	Tackle bloqué

Ballon en l'air

Lorsque vous recevez ou interceptez un ballon en l'air, vous pouvez tirer l'un des quatre coups spectaculaires suivants en fonction de la hauteur et de la direction du ballon. Appuyez sur **le bouton de tir 1/la touche Insérer/la touche Entrée** pour effectuer une volée , une tête, une tête plongeante ou un tir aérien.

Tirs fixes

Un indicateur de puissance et de direction s'affiche pour les corners, les tirs au but, les coups francs et les rentrées en touche. Il se matérialise par une ligne pointillée blanche partant du ballon.

Utilisez les directions gauche et droite pour modifier la trajectoire des tirs et lancers, et les directions haut et bas pour en réduire ou augmenter la puissance.

Bouton de tir 1/Insérer/Entrée	Botter/lancer (le long de la ligne pointillée)
Bouton de tir 2/Effacement/+	Faire une passe (pour sélectionner un coéquipier)
T	Pour sélectionner un tir spécial

* Pour un tir fixe, vous pouvez sélectionner le joueur qui reçoit une passe directe en utilisant l'indicateur de puissance et de direction.

Si vous ne tirez pas dans les 10 secondes, le ballon est automatiquement lancé.

S **Affichage hors écran**

Ce mode est uniquement disponible avec les tirs fixes pour envoyer la balle à des joueurs qui se trouvent hors écran. Maintenez **S** enfoncé pour afficher un curseur de sélection que vous pouvez déplacer sur le terrain à l'aide des flèches directionnelles. Localisez le coéquipier souhaité et relâchez le bouton pour valider votre sélection. Une fois revenu au tir fixe, vous pouvez effectuer une passe au joueur sélectionné en appuyant sur **le bouton de tir 2/ la touche d'effacement/la touche +** (ou tromper votre adversaire en appuyant sur **le bouton de tir 1/la touche d'insertion/Entrée** pour botter ou lancer le ballon le long de la ligne pointillée).

Remarque : si l'indicateur est dirigé directement sur un joueur lorsque l'affichage hors écran est activé, ce joueur est à nouveau sélectionné lorsque vous revenez au tir fixe. Par conséquent, l'indicateur doit être dirigé vers un espace vide avant que ce mode ne soit activé.`

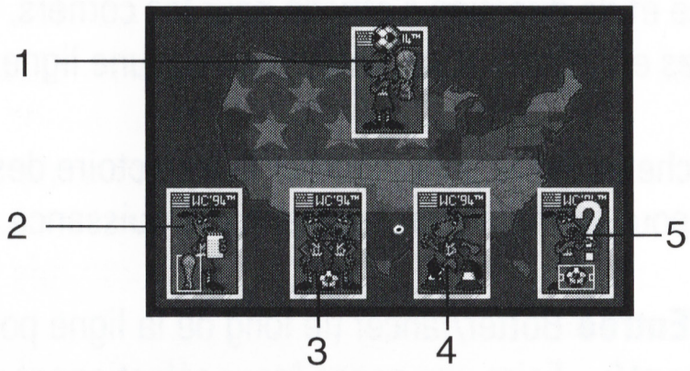
D Déplace le joueur en surbrillance, attaque ou défense

Sélection de la langue de jeu

Le jeu *World Cup USA '94™* est disponible en huit langues, représentées par des drapeaux à l'écran de sélection de langue. Amenez l'icône du ballon rebondissant sur le drapeau souhaité, puis appuyez sur le **bouton de tir** pour effectuer votre sélection.

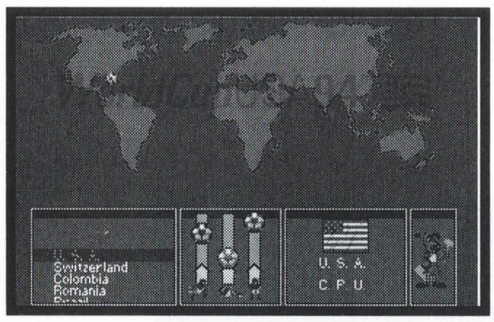
Mise en route : le menu principal

Pour sélectionner une option du menu principal, amenez le ballon rebondissant sur l'option souhaitée, puis appuyez sur le **bouton de tir**.



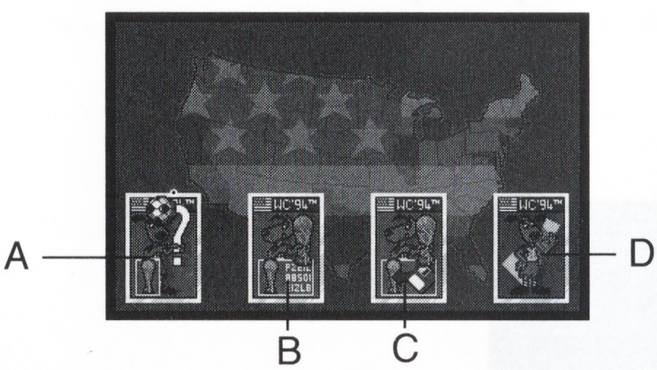
1. **Tournoi officiel de la coupe du monde**
2. **Tournoi personnalisé de la coupe du monde**
3. **Match amical**
4. **Menu d'entraînement**
5. **Menu d'options**

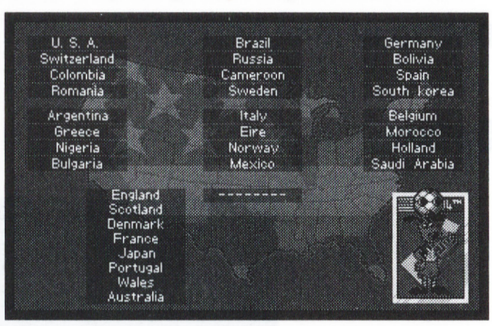
1. Tournoi officiel de la coupe du monde



Parcourez les équipes qualifiées pour la coupe du monde *World Cup USA '94™* et sélectionnez la vôtre parmi les 24 engagées dans la compétition. Appuyez sur le **bouton de tir** pour nommer votre équipe, puis entrez votre nom. Vous pouvez diriger autant d'équipes que vous le souhaitez ou laisser l'ordinateur s'en charger. L'affichage de puissance d'équipe donne une représentation graphique des capacités de vos joueurs (vitesse, tackle et habileté).
L'écran confirme vos sélections. Lorsque vous avez fini, appuyez sur **Esc**.

2. Tournoi personnalisé de la coupe du monde



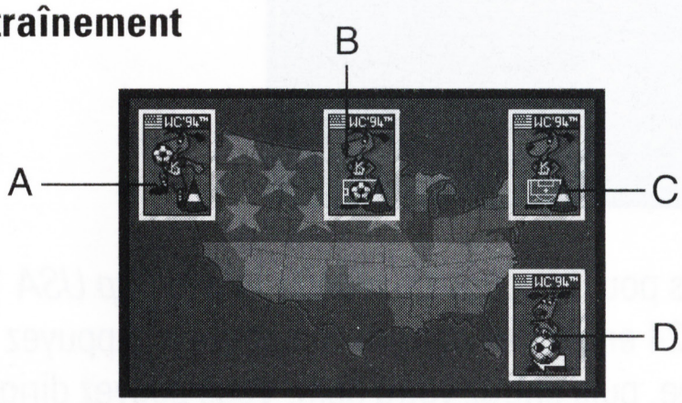


A Si votre équipe favorite ne s'est pas qualifiée, vous pouvez remodeler le tournoi en remplaçant jusqu'à huit pays qualifiés et placer chaque équipe dans le groupe souhaité. Vous avez sous les yeux les groupes officiels de la coupe du monde ainsi que huit équipes supplémentaires. Mettez en surbrillance l'équipe que vous souhaitez inclure et appuyez sur le **bouton de tir**. A présent, sélectionnez l'équipe à remplacer et appuyez de nouveau sur le **bouton de tir**. Répétez cette procédure pour toutes les équipes souhaitées.
Cette version personnalisée du tournoi de coupe du monde est automatiquement enregistrée pour une utilisation ultérieure.
B Pour entrer un mot de passe. Une fois celui-ci tapé, placez-vous sur l'icône du haut et appuyez sur le **bouton de tir** pour commencer le jeu.
C Pour charger un jeu sauvegardé.
D Pour **revenir** au menu principal.

3. Match amical

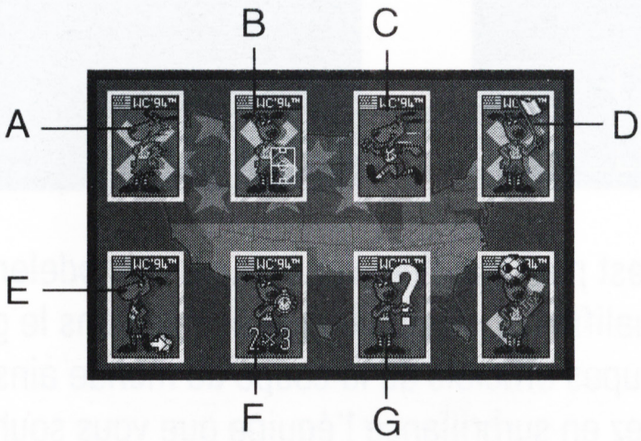
Échauffez-vous en vue de la compétition future en disputant un match amical contre une équipe judicieusement choisie. Parcourez les équipes qualifiées, nommez-en deux et déterminez qui les contrôle (joueur 1/joueur 2/ordinateur).

4. Menu d'entraînement



A Entraînement aux tirs fixes : Déplacez le ballon sur le terrain jusqu'à ce que vous vous trouviez à l'endroit voulu pour pratiquer un tir fixe. Appuyez sur le **bouton de tir** pour tirer un coup franc, un corner ou une rentrée en touche en fonction de votre position.
B Match d'entraînement : Jouez des matches d'entraînement avec l'arbitre dans votre poche. Toutes ses décisions seront en votre faveur !
C Entraînement aux penaltys : perfectionnez vos penaltys
D Retourner au menu principal

5. Menu Options



Le menu d'options de jeu vous offre diverses options représentées par des icônes de buteurs. Celles-ci vous permettent de personnaliser les conditions de jeu et les règles du tournoi futur. Amenez le ballon rebondissant sur chaque option à sélectionner et appuyez sur le **bouton de tir** pour valider votre choix.

A Météo : lorsque cette option est activée, un vent d'intensité variable souffle sur le terrain. Les conditions climatiques pendant le match sont sélectionnées au hasard et vous ne pouvez les influencer en aucune façon, comme dans la réalité !

B Radar : ON/OFF - Affichage d'un mini-terrain montrant l'emplacement de chaque joueur.

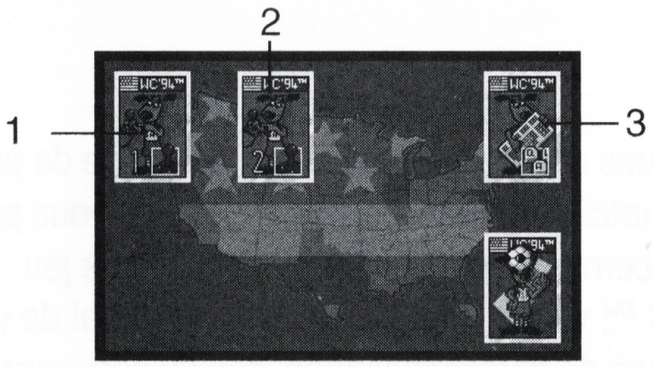
C Vitesse de jeu : 1 Lent 2 Moyen 3 Rapide - *Pendant le match* : F8 Lent F9 Moyen F10 Rapide

D Règle du hors-jeu : un joueur est en position hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que le dernier défenseur au moment d'une passe. Contrairement aux vrais managers internationaux, vous pouvez permettre à vos buteurs d'ignorer cette règle et de venir marquer des buts sous le nez du gardien adverse, mais cette faveur s'applique aussi aux buteurs de l'autre équipe.

E Règle du retour de ballon : si un gardien n'apprécie pas le changement de règle qui l'empêche de recevoir un retour de ballon, vous pouvez revenir aux règles d'origine.

F Durée du match : sélectionnez une durée du match de 2 x 3 minutes (valeur par défaut), 2 x 5 minutes, 2 x 10 minutes, 2 x 20 minutes ou 2 x 45 minutes.

G Configuration des commandes :



1. **Initialiser le joystick 1**
2. **Initialiser le joystick 2**

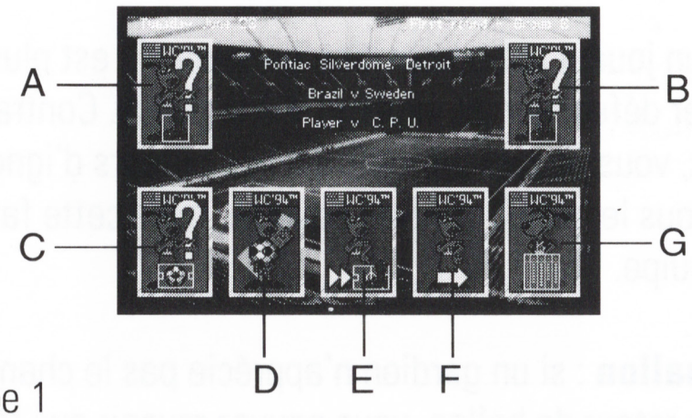
Pour utiliser un joystick, il vous faut l'initialiser. Sur la grille qui apparaît, positionnez la manette dans le coin supérieur gauche et appuyez sur le **bouton de tir 1**, puis placez-le dans le coin inférieur droit et appuyez sur le **bouton de tir 2**. Le joystick configuré, un voyant jaune apparaît. Vous pouvez alors commencer à jouer en appuyant sur **Esc.**

3. **Configuration des commandes au clavier**

Si vous utilisez des commandes au clavier, vous pouvez soit déterminer la fonction de chaque touche, soit vous cantonner aux réglages par défaut. Chaque touche ayant une fonction prédéfinie apparaît en surbrillance sur le diagramme du clavier et il vous suffit pour la changer d'appuyer sur la touche de votre choix. Quand la configuration vous convient, appuyez sur **Esc.**

Après avoir modifié le mode de jeu selon votre goût, placez-vous sur l'icône de **sortie** et retournez au menu principal.

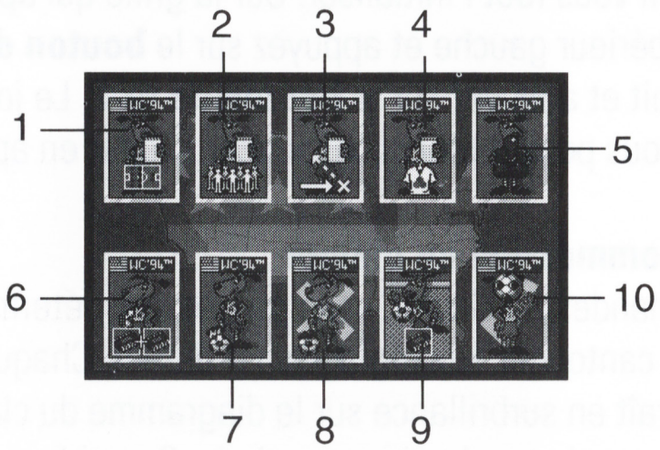
Options pré-match



A Options de l'équipe 1
B Options de l'équipe 2
C Menu Options
D Aller au coup d'envoi (ou regarder le match s'il est entièrement dirigé par l'ordinateur)
E Passer au match suivant (en passant les fonctions contrôlées par ordinateur)
F Ne pas assister au match
G Résultats du tournoi

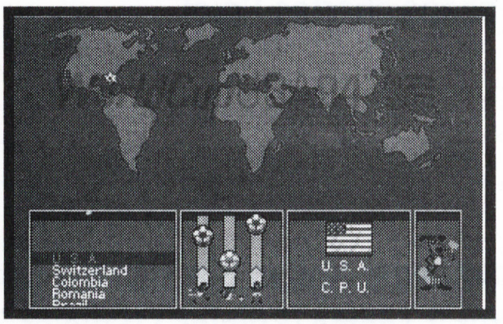
Options d'équipe

Votre rôle de manager d'une équipe nationale vous demande de prendre des décisions tactiques avant chaque match. Le menu d'options d'équipe vous permet de prendre ces différentes décisions concernant votre équipe et son style de jeu.
Dans *World Cup USA '94 ™*, vous disposez d'un contrôle total de vos joueurs et de leur jeu. En utilisant les éditeurs de personnalisation individuelle, vous pouvez définir en détail tous les composants de la personnalité de votre équipe en les modelant sur votre propre vision du jeu.



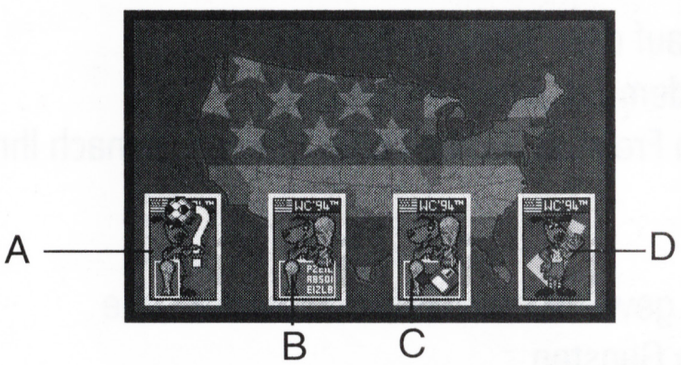
1. Offizielles World Cup - Tournier
2. Angepaßtes World Cup - Tournier
3. Freundschaftsspiel
4. Übungsspiel
5. Wahlmöglichkeiten-Menü

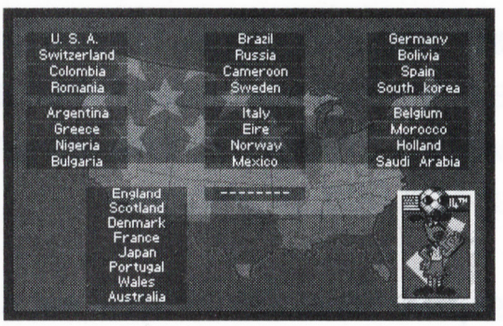
1. Offizielles Welt Cup Tournier



Sehen Sie sich die für den *World Cup '94 USA™* qualifizierten Länder an und entscheiden Sie sich mit welchem Team, der 24 Länder Sie spielen wollen. Drücken Sie **Fire** um Ihr Team zu nominieren und geben Sie dann Ihren Namen ein. Sie können Kontrolle übernehmen über so viele Teams Sie wollen oder sie computergesteuert belassen. Das Team-Power Display zeigt Ihnen graphisch die Qualitäten des Teams (Schnelligkeit, Angriff, Technik).
Der Bildschirm bestätigt Ihre Auswahlen. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, drücken Sie **Escape**.

2. Angepaßtes Welt Cup Tournier





A Falls Ihr favorisiertes Team nicht qualifiziert sein sollte, können Sie das Tournier neu entwerfen, indem Sie, anstelle der qualifizierten, bis zu 8 andere Länder ergänzen und bestimmen in welcher Gruppe sie spielen sollen.

FIRE 1/INS/ENTER STOß/WURF (entlang der angegebenen Linie)
FIRE 2/DEL/+ ZUSPIEL (Paß) (zu einem ausgewähltenTeammitspieler)*
T WÄHLE EIN SPEZIALSPIEL AUS

* Bei einem festen Satz können Sie einen Spieler, der einen direkten Paß erhalten soll, durch Nutzung der Kraft/Richtungsanzeige, auswählen.

Falls Sie innerhalb von 10 Sekunden keine Bewegung machen, wird der Ball automatisch gespielt.

S SCAN MODE

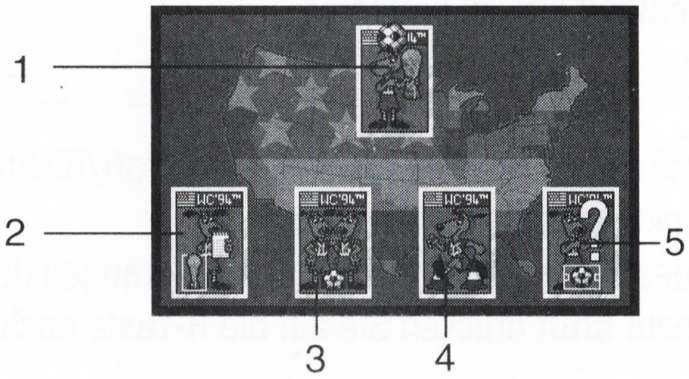
Scan Mode ist nur während fester Sätze möglich, um Spieler, die nicht auf dem Bildschirm stehen, dazu zu bestimmen einen Ball zugespielt zu bekommen. Wenn Sie **S** gedrückt halten erscheint ein Auswahl-Cursor, der auf dem D-Pad um das Feld bewegt werden kann. Finde den beabsichtigten MItspieler und wähle diesen durch Loslassen der Taste aus. Gehe nun zurück zum festen Satz und spiele Deinem ausgewählten Mitspieler durch **FIRE 2/DEL/+** den Ball zu. (Oder legen Sie Ihren Gegner rein, indem Sie den Ball ganz einfach wie gewöhnlich mittels Kraft/Richtungsanzeiger werfen.)
Hinweis: Falls der Anzeiger bereits auf einen Spieler weist, bevor Sie nach Scan Mode gehen, wird dieser Spieler automatisch wieder gewählt, wenn Sie mit dem Satz weitergehen. Der Anzeiger muß sich also immer auf einem freien Platz befinden, bevor Sie nach Scan-Mode gehen.

D Bewegen Sie den hervorgehobenen Spieler, Angriff oder Verteidigung

Sprachauswahl

Sie können *World Cup '94 USA™* in 8 verschiedenen Sprachen spielen, welche durch Flaggen auf dem Auswahlbild angezeigt sind. Bewegen Sie den hüpfenden Ball auf die gewünschte Flagge und drücken Sie dann **Fire** um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Das Spiel Starten - das Hauptmenü



MIT DEM BALL:

FIRE 1/INS/ENTER	Schießen (oder langer Kick)
FIRE 2/DEL/+	Ball zuspielen
Tip an FIRE 1/INS/ENTER	Chip*

***After Touch-Effekt**

Durch Ergänzen von "After-touch" können Sie den Ball während des Fluges lenken, was für den Gegner verheerende Folgen haben kann. Drücken Sie die rechte oder linke Richtungstaste, um den Ball nach dem Schuß oder Stoß abdrehen zu lassen.

Ballübergabe

Wenn Sie auf **FIRE/DEL/+** drücken, können Sie den Paß (das Zuspiel) mit dem Steuerknüppel oder den Richtungstasten steuern. Der Ball wird dem nächsten Team-Kameraden, der innerhalb eines 45 Grad Winkels vor Ihnen steht, zugespielt. Falls da keine Spieler stehen, geht der Ball geradeaus.

Fangmöglichkeit (Trap)

Wenn die Trap-Option an (ON) ist, können Sie, indem Sie **FIRE 2/DEL/ENTER** gedrückt halten, Ihren Spieler auf der Stelle drehen, Bevor Sie übergeben durch Loslassen der Taste.

DEN BALL EROBERN

FIRE 1/INS/ENTER	SCHLEICHENDER ANGRIFF
FIRE 2/DEL/+	BLOCKANGRIFF

HOHE BÄLLE

Wenn Sie einen Ball in der luft zugespielt bekommen oder einen hohen Ball abfangen, können Sie ihn mit einem Mal abspielen, indem Sie eine der vier spektakulären Bewegungen gebrauchen. Welche Sie nutzen, hängt von der Höhe und Richtung des Balls ab. Drücke **FIRE 1/INS/ENTER** um einen Volley (Flugball), einen hohen Kopfball, einen tiefen Kopfball oder einen overhead-kick zu probieren.

FESTE SÄTZE

Für Eckbälle, Torwürfe, Freistöße und Einwürfe erscheint ein Kraft/Richtungsanzeiger, der durch einen Bogen weißer Punkte vom Ball aus markiert ist.
Bestimmen Sie die Richtung des Stoßes oder Wurfes durch Betätigen der linken oder rechten Richtungstaste. Für mehr Kraft drücken Sie auf die R-Taste nach oben, für weniger auf die nach unten.

Das Spiel starten

* Entscheidend für Ihr System ist gewöhnlich DOS 5.0 oder größer
* Versichern Sie sich, daß der Festspeicher, der das Spiel enthält aktiv ist
* Wechseln Sie vom momentanen zum Spiel-Directory, indem Sie z.B. CD\WC94 eingeben und dann Enter drücken
* Gib WC94 und drücke Enter

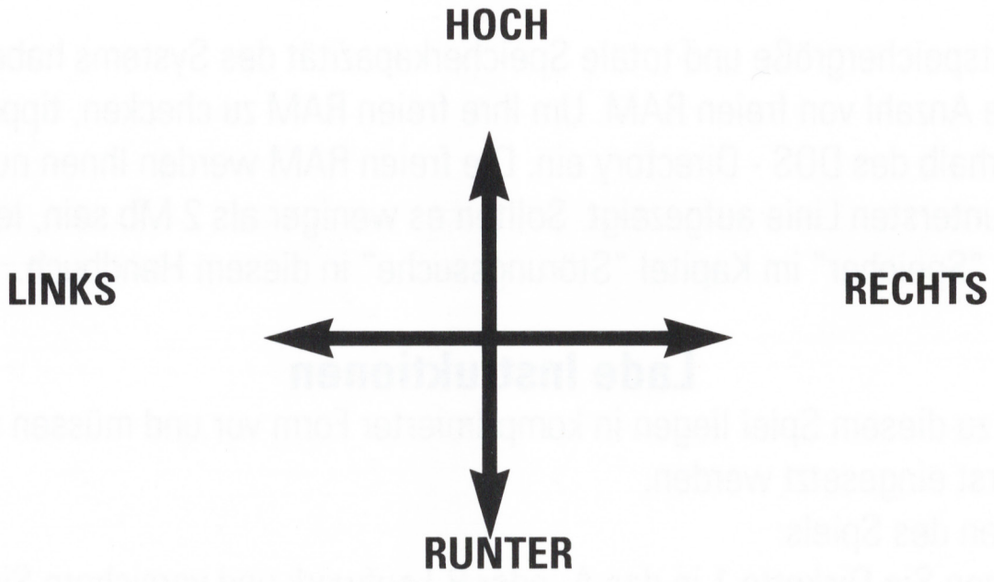
Das Programm lädt sich nun selbst und läuft automatisch, wobei eine Einführungssequenz gezeigt wird.

Kopierschutz

Nach der Einführungssequenz werden Sie veranlaßt ein Wort aus dem Handbuch einzugeben. PAGE = Seitenzahl, LINE = Anzahl der Zeilen ausgehend vom Seitenbeginn (Überschriften ausgenommen), WORD = Anzahl der Wörter ausgehend vom linken Seitenrand. Folgen Sie den Anweisungen, um das Wort zu finden, geben Sie es ein und drücken Sie ENTER/RETURN. Falls Sie ein falsches Wort eingeben, wird Ihnen noch eine zweite Chance gegeben.

Spielerkontrollen

Hinweis: Es wird empfohlen einen Steuerknüppel zu verwenden, (welcher anfangs eingestellt werden muß), aber es sind auch Tastaturkontrollen erhältlich, wobei die Tastenbelegung im Wahlmöglichkeiten-Menü festgelegt werden kann.



anwenden, um darüber zu entscheiden, ob ein Angriff illegal war und dafür der Gegenmannschaft einen Freistoß oder Elfmeter geben (letzteres, wenn das Foul im eigenen Strafraum des Verteidigers begangen wurde). Der Schiedsrichter kann den Falschspieler auch direkt bestrafen, indem er ihm die gelbe Karte zeigt, ihn des Feldes verweist (rote Karte) oder ihm einfach nur eine Verwarnung erteilt.
Sollte der Ball ins AUS geraten, bekommt das andere Team entweder einen Einwurf, einen Torwurf oder einen Eckball, je nachdem, wo der Ball ins AUS ging. Jedes Spiel besteht aus 2 Hälften zu jeweils 45 Minuten, plus einer Verlängerung, falls das Spielergebnis unentschieden ist und noch einer Anzahl Elfmeter, falls es nach der Verlängerung immer noch unentschieden steht. Das Spiel wird, beim Beginn jeder Spielzeit und nach jedem Tor, vom Mittelpunkt aus angespielt. In der Pause wird das Feld gewechselt.
Es gibt noch wesentlich mehr Regeln und Schwierigkeiten im Spiel, aber die lernen Sie beim Spielen - das Wichtigste ist sich daran zu erinnern, daß das Team mit den meisten erzielten Toren gewinnt.

System Erfordernisse

* 386 SX und 25 Mhz oder höher
* 640K Minimum Speicher
* DOS 5.0 oder größer
* 602 K Free Base Memory
* 2 Mb RAM
* 5 Mega Bytes Platz frei auf Festspeicher (hard drive)
* Steuerknüppel empfohlen

Hinweis: Festspeichergröße und totale Speicherkapazität des Systems haben keinen Einfluß auf die Anzahl von freien RAM. Um Ihre freien RAM zu checken, tippen Sie CHKDSK innerhalb des DOS - Directory ein. Die freien RAM werden Ihnen nun als "Bytes free" auf der untersten Linie aufgezeigt. Sollten es weniger als 2 Mb sein, lesen Sie bitte den Abschnitt "Speicher" im Kapitel "Störungssuche" in diesem Handbuch.

Lade Instruktionen

Die Disketten zu diesem Spiel liegen in komprimierter Form vor und müssen vor Spielbeginn erst eingesetzt werden.
Zum Installieren des Spiels:

* Legen Sie Diskette 1 in das A- oder B-Laufwerk und versichern Sie sich, daß es angeschlossen ist (bzw. tippen Sie A: oder B: ein und drücken Sie dann die Enter-Taste)
* Tippen Sie INSTALL ein und drücken Sie wiederum Enter
* Folgen Sie den Bildschirmanweisungen

Willkommen Zum World Cup USA '94™

Am 17. Juni wird die größte Fußballshow der Welt angespielt. Die 24 besten Fußballnationen der Welt spielen direkt gegeneinander um den größten Preis der Sportwelt, den FIFA Weltpokal. Seit über 60 Jahren steht der Weltpokal für exzellente Sportleistung und es ist erklärtes Ziel jedes Fußballandes diese begehrte Trophäe zu gewinnen. Hier ist Ihre Chance die ultimative Herausforderung anzunehmen und "echte Fußballgeschichte zu schreiben". Führen Sie Ihr Team zur Spitze des Internationalen Erfolges gegen die besten Fußballer der Welt und schreiben Sie die Geschichte des XV World Cups um.

World Cup USA'94™ ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten, die die magische Athmosphäre des spektakulärsten Ereignisses des Sportkalenders bis ins kleinste Detail einfängt.

Mit dem flexiblen Kontrollsystem können Sie jede strategische Entscheidung dieses 4-Wochen-Tourniers treffen, Sie können aber genauso gut, ungeachtet aller Taktiken, sofort mit dem Anspiel beginnen. Den Spielaufbau können Sie so schwierig oder einfach gestalten, wie Sie wollen - auf dem Feld zählt letztlich nur eins: haben Sie alles zur Verfügung um den World Cup zu gewinnen oder wird es ein schneller Abstieg ?

Was ist Fußball ?

Jeder kennt Fußball. In Amerika heißt es "Soccer", denn Fußball ist dort eine ganz andere Sportart. Glücklicherweise gibt es bei uns nur eine Art Fußball und die kennt fast jeder. Fußball ist schon alt, aber noch stets das populärste Spiel der Welt, ein Spiel, das eigentlich jeder spielen kann.

Falls Sie die Regeln trotzdem noch nicht kennen sollten, hier eine kurze Zusammenfassung der Basisregeln für Anfänger: 22 Spieler (2 Teams von jeweils 11) kämpfen auf einem rechteckigen Spielfeld um einen Ball, um diesen mit Fuß oder Kopf ins gegnerische Tor zu werfen.

Es gibt verschiedene Spielerarten:

Torwart Jede Seite hat einen Torwart, der den Ball in seinem Strafraum mit den Händen fangen darf (ausgenommen, wenn der Ball absichtlich von einem eigenen Teamspieler zurückgespielt wurde). Der Torwart hat die immense Verantwortung Tore der Gegner zu verhindern.

Verteidiger Diese Spieler haben die Aufgabe das Tor vor den Angreifern zu schützen.

Mittelfeldspieler Diese spielen, wie bereits der Name vermuten läßt im Mittelfeld - als Verbindung zwischen Verteidigung und Angriff. Sie passen sich dem Spiel an - und spielen also mal in der Verteidigung und mal im Angriff.

Stürmer Diese spielen frontal und versuchen in erster Linie Torpunkte zu erzielen. Um einen Torpunkt zu machen, muß der Spieler erst in den Besitz des Balles kommen. Das geschieht indem er ihn enteder von einem Mitspieler zugespielt bekommt oder indem er ihn vom Gegner abfängt oder diesen angreift. Der Schiedsrichter kann sein Spielwissen

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

Inhalt

Willkommen beim World Cup USA'94™ 39

Was ist Fußball ? 39

System Erfordernisse 40

Lade Instruktionen 40

Das Spiel starten 41

Kopierschutz 41

Spielerkontrollen 41

Sprachauswahl 43

Beginnen - das Hauptmenü 43

Wahlmöglichkeiten vor dem Spiel 47

Team-Wahlmöglichkeiten 48

Pause - Menü 53

Tournier - Stand 53

Begrenzte Garantie 54

Störunssuche 55

Support technique

Mémoire

Ce jeu nécessite 616,448 octets de mémoire pour fonctionner. La section "Configuration du Système" de ce manuel vous indiquera comment connaître la quantité de RAM disponible sur votre machine. Un ordinateur n'ayant que 16 méga-octets de RAM libre peut rapidement se trouver à court de mémoire. Si la mémoire est insuffisante, le jeu affiche un message d'erreur, s'exécute mal ou ne démarre pas. Dans ce cas, modifiez les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT ou créez une disquette d'initialisation. Vous trouverez ci-dessous les configurations types de ces deux fichiers. Reportez-vous aux instructions ci-dessous pour connaître les modifications à apporter. Rappelez-vous que ces changements peuvent altérer le fonctionnement des autres programmes de votre ordinateur. Il est donc préférable de faire des copies de ces fichiers.

CONFIG.SYS

```
FILES=25
BUFFERS=25
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024
DOS=HIGH, UMB
```

AUTOEXEC.BAT

```
PATH= C:\;C:\DOS
PROMPT $P$G
```

Vous pouvez aussi libérer de la mémoire sans affecter le fonctionnement de votre système en créant une disquette d'initialisation. Cette disquette modifie temporairement la configuration de votre système sans effets indésirables.
Insérez une disquette vierge dans le lecteur A:. Remarque : utilisez impérativement le lecteur A: pour réussir l'opération. À l'invite du DOS, tapez FORMAT A: /S et appuyez sur Entrée/Retour. Après le formatage, vous pouvez créer un fichier CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT sur la disquette.

Modification des fichiers CONFIG.SYS ou AUTOEXEC.BAT

MS-DOS 5.0 est équipé d'un éditeur de texte. Pour changer ou créer un fichier, tapez EDIT suivi du nom du fichier.
Si vous n'avez pas d'éditeur, vous devrez peut-être en acheter un ou vous reporter à votre manuel DOS avant de procéder à tout changement.
Remarque :Faites une copie de sauvegarde de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT avant de les modifier.

Cartes sonores

Si votre carte sonore vous pose des problèmes, lancez le programme de diagnostic fourni avec votre carte. 80 % des problèmes sont dus à des erreurs de configuration.
Si vous utilisez une carte qui ne figure pas sur la liste indiquée sur le coffret de ce jeu ou qu'elle fonctionne en émulation, vous n'obtiendrez peut-être pas les meilleurs résultats possibles. Le jeu n'a été testé qu'avec les cartes répertoriées dans cette liste.

Remerciements

Conception

Tony Bickley et l'équipe de développement de logiciels d'U.S. Gold

Graphiques, musique, réalisation artistique et programmation

Tiertex Ltd

Directeur de projet

Tony Bickley (U.S. Gold Ltd)

Documentation

Bob Kenrick et Pete Matthews (U.S. Gold Ltd)

Garantie limitée

U.S. Gold se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avis préalable. U.S. Gold n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, quant à ce matériel, sa qualité, sa qualité loyale et marchande ou son adéquation à un but particulier. Si un défaut apparaît au cours des quatre-vingt-dix jours de garantie limitée du produit lui-même (non du logiciel, qui est vendu "en l'état"), veuillez le renvoyer, dans son emballage d'origine, à votre point de vente, accompagné d'une preuve d'achat.

renvois de but, mais l'ordinateur intervient automatiquement si vous n'avez pas effectué de tir au bout de 10 secondes.

Défense en cas de penalty : vous prenez le contrôle du gardien de but pour empêcher un but. Dirigez le goal et appuyez sur le **bouton de tir** pour enregistrer.

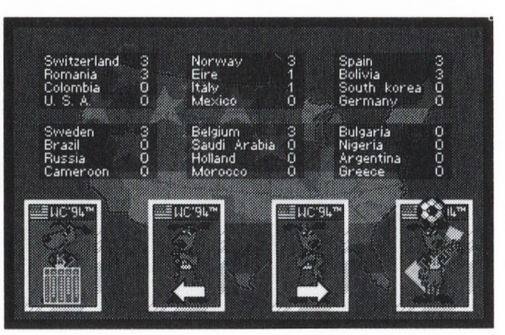
Menu Pause

Appuyez sur **P** pour interrompre le match. Un certain nombre d'options s'offrent à vous :
Affichage radar : ON/OFF
Caméra : Pour revoir l'action filmée par la caméra
Formation : Pour modifier votre formation en cours.
Substitution : Les numéros de maillot et les noms des joueurs de votre équipe s'affichent à l'écran. Sélectionnez le joueur que vous souhaitez remplacer et appuyez sur le **bouton de tir**. Sélectionnez un remplaçant et appuyez de nouveau sur le **bouton de tir**.

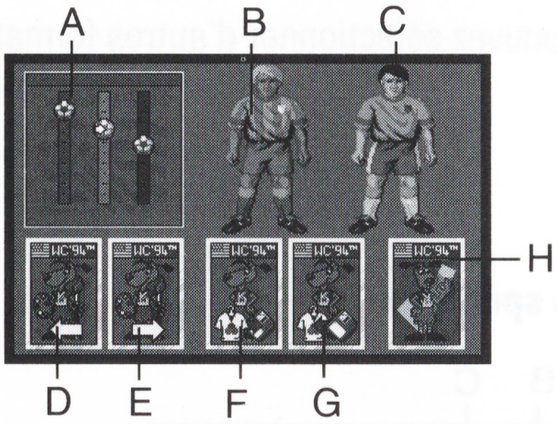
Vous pouvez effectuer deux remplacements à des moments différents du match. Vous ne pouvez pas remplacer un joueur qui a reçu un carton rouge.
Remarque : les remplaçants ne sont pas disponibles en mode Entraînement.

Sortir : Pour retourner au menu approprié.

Résultats du tournoi



Vos résultats dans le tournoi s'affichent, avant que vous ne passiez au match suivant. Vous pouvez également consulter les résultats des autres groupes du tournoi ou même avoir un aperçu de l'organisation des tours suivants.



A Échelle des couleurs primaires. Réglez la dominante rouge/verte/bleue dans le mélange de couleurs.
B Affiche la zone qui va être modifiée
C Donne l'apparence générale du joueur
D/E Sélectionne la portion du joueur à modifier
F Enregistre le modèle
G Charge le modèle
H Sortie

5. Contrôle du joystick/clavier

6. 1/2 joueur (s) contre l'ordinateur

Le **bouton de tir** vous sert ici à choisir entre :
1 joueur contre l'ordinateur, 2 joueurs contre l'ordinateur, et ordinateur contre lui-même (match de démo).

7. Contrôle du dribble - Facteur "ballon collé"

Si vous avez déjà joué au football, vous aurez remarqué que le contrôle du ballon varie en fonction des matches : parfois le ballon peut vous coller au pied et d'autres fois il est pratiquement impossible de dribbler correctement. *World Cup USA '94™* permet d'adapter le facteur "ballon collé" à votre style de jeu. Appuyez sur le **bouton de tir** pour sélectionner l'un des quatre paramètres : plus le facteur "ballon collé" est élevé, plus le contrôle de la balle est précis.

8. Ballon bloqué

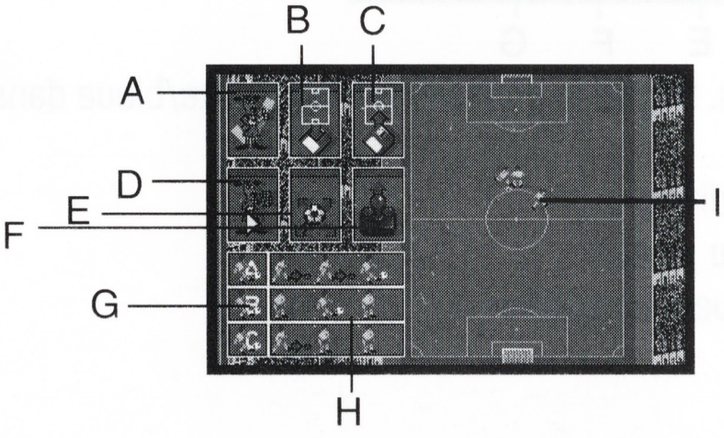
Vous pouvez aussi décider si vos joueurs bloquent la balle à la réception d'une passe ou la passent directement. Appuyez sur le **bouton de tir** pour activer ou désactiver cette option.

9. Contrôle du gardien de but

Appuyez sur le **bouton de tir** pour choisir le mode de contrôle du gardien de but. Lorsque votre gardien est contrôlé par l'ordinateur, vous prenez le relais pour les tirs au but et les

E Formation présente. Vous pouvez sélectionner d'autres formations en appuyant sur le **bouton de tir**.
F Sortie

3. Éditeur de tirs fixes/tirs spéciaux



A Pour sortir de l'éditeur de tirs fixes/tirs spéciaux.
B Enregistre un tir spécial.
C Charge un tir spécial enregistré.
D Fournit une démonstration du tir spécial en cours
E Placez votre joueur dans la bonne position afin de choisir un tir fixe à partir duquel sera effectué le tir spécial (corner, rentrée en touche, etc.).
F Pour faire correspondre à une direction du joystick (haut, bas, gauche, droite) un tir spécial pendant le match, appuyez sur le **bouton de tir**.
G Sélectionnez le joueur A, B ou C pour lui attribuer un tir prédéfini de l'option I et placez-le dans la position correspondante à l'aide du pavé-D. Remarque : les deux autres joueurs se déplacent également en fonction du premier.
H Utilisez le joystick et le **bouton de tir** pour déterminer le mouvement et l'ordre d'exécution de ce mouvement par le joueur. Les options possibles sont "attendre le ballon", "courir pour se mettre en position" (appuyez de nouveau sur le **bouton de tir** pour déterminer la destination du joueur), et "recevoir une passe". De nombreuses combinaisons de mouvements peuvent être programmées pour créer des tirs spéciaux individuels.
I Affichage du terrain avec les tirs spéciaux

4. Designer de maillot

Il vous permet de modifier l'aspect de vos joueurs et de donner à votre équipe un style unique.

possédez une). Appuyez sur le **bouton de tir**. Une croix apparaît sur le terrain. Placez-la sur le joueur que vous souhaitez déplacer. Le numéro de ce joueur apparaît au-dessus de sa tête. Maintenez enfoncé le **bouton de tir** pour amener le joueur à un nouvel emplacement. Vous pouvez utiliser cette fonction pour changer les joueurs de position sur tout le terrain en fonction de chaque situation, et enregistrer ces formations uniques pour les réutiliser lors de matches futurs.

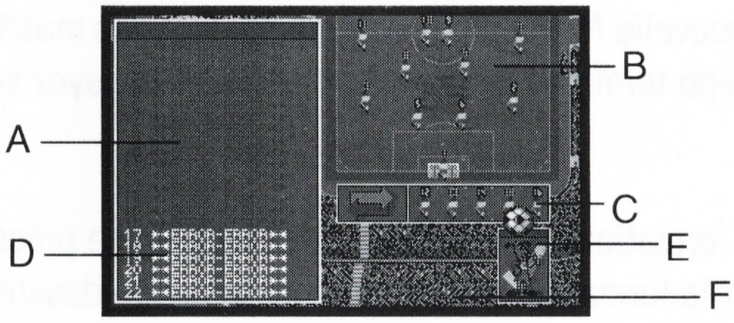
E Pour afficher des portions de terrain. Déplacez le ballon pour mettre en surbrillance chacune des portions du terrain pour savoir comment votre formation réagit dans le feu de l'action.

F Pour changer la position des joueurs. Vous pouvez régler avec précision la position de chaque joueur par rapport au ballon. Appuyez sur le **bouton de tir** et utilisez le réticule pour sélectionner un joueur. En maintenant le **bouton de tir** enfoncé, déplacez le manche du joystick pour choisir l'un des 5 réglages déterminant la distance devant séparer le joueur du ballon, en fonction de la position de celui-ci sur le terrain.

G Tir fixe/Jeu normal. Appuyez sur le **bouton de tir** pour alterner les changements de formation lors du déroulement normal du match (en fonction de la portion de terrain et de la position de la balle) ou lors de tirs fixes.

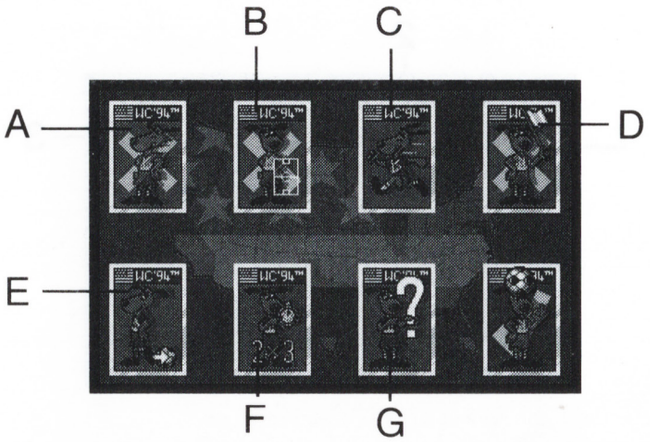
H/I Attaque/Défense. Pour visualiser les changements de votre formation en défense ou en attaque.

2. Sélection d'équipe et de formation



A Sélectionnez 16 joueurs parmi les 22 de l'équipe affichée. Appuyez sur le **bouton de tir** pour valider votre sélection
B Montre les joueurs alignés avec leur numéro
C Remplaçants présents
D Affichage de vitesse, tackle et habileté

5. Wahlmöglichkeitenmenü



Dieses Menü stellt Ihnen eine Anzahl Variable zur Verfügung, welche durch treffende Symbole gekennzeichnet sind, die es Ihnen möglich machen, die Spielbedingungen und Regeln für das Tournier etwas zu verändern. Gehen Sie mit dem hüpfenden Ball über jede Möglichkeit und treffen Sie Ihre Auswahl durch drücken von **Fire**.

A Wetter: Wenn die Wetter-Wahlmöglichkeit angeschaltet ist, kann der Wind das Spiel in variierendem Maße beeinflußen. Die Spiel-bedingungen für jedes Spiel werden willkürlich festgelegt und Sie haben keinerlei Einfluß darauf, genau wie im echten Leben.

B Radar: ON/ OFF. Auf einem kleinen Spielfeld sehen Sie die Position jeden Spielers.

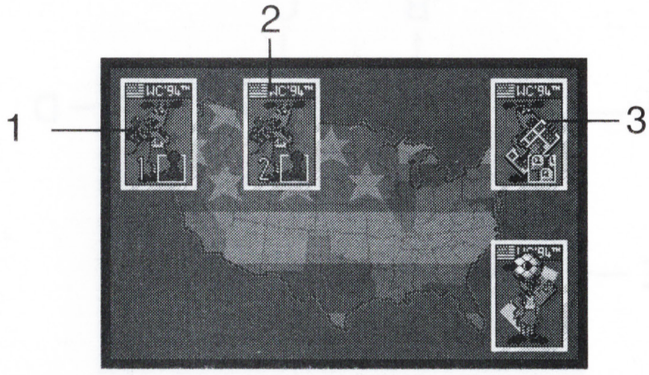
C Spielgeschwindigkeit: 1 Langsam 2 Normal 3 Schnell
Während des Spiels F8 Langsam F9 Normal F10 Schnell

D Abseits - Regel: Ein Spieler ist dann im Abseits, wenn er bereits jenseits des letzten Verteidigers ist, wenn ein Ball in die entgegengesetzte Hälfte gespielt wird. In Realität geht es nicht, aber hier haben Sie die Möglichkeit die Abseits-Regel zu verlassen und Ihren Stürmern damit die Möglichkeit zu geben direkt vor dem Tor auf den Ball zu warten, aber bedenken Sie, daß die Gegenmannschaft das dann auch kann.

E Rückspielregel: Falls Ihr Torwart mit dieser Regeländerung, welche ihm das Fangen von Rückwürfen unmöglich macht, nicht glücklich ist, können Sie hier zur alten Regel zurückkehren.

F Spieldauer: Wählen Sie die Länge jedes Spieles, von 2x3 Minuten, 2x5 Minuten, 2x10 Minuten, 2x20 Minuten oder 2x45 Minuten. Standard ist 2x3 Minuten.

G Einstellungskontrolle:



1. **Passen Sie Steuerknüppel 1 an**
2. **Passen Sie Steuerknüppel 2 an**

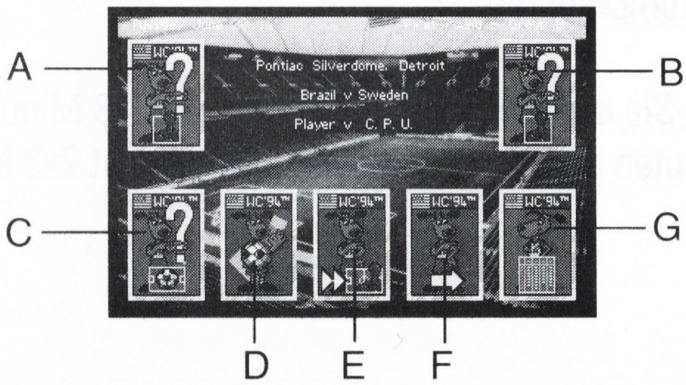
Wenn Sie einen Steuerknüppel gebrauchen muß dieser erst angepaßt werden. Ein Netz erscheint - richten Sie Ihren Kontrollknüppel auf die linke obere Ecke und drücken Sie **Fire 1**, dann auf die rechte untere Ecke und drücken Sie **Fire 2**. Daß Ihr Steuerknüppel eingestellt ist, sehen Sie am Erscheinen eines gelben Lichte. Nun können Sie durch drücken von **Escape** mit dem Spiel beginnen.

3. **Einstellen der Tastatur Kontrolle**

Falls Sie die Tastatur-Kontrolle verwenden, können Sie entscheiden, welche Tasten was tun oder die Standard-Belegung nutzen. Die gegenwärtige Belegung für jede Funktion ist auf der graphisch abgebildeten Tastatur hervorgehoben und Sie müssen einfach nur die Taste Ihrer Wahl drücken, um die Belegung zu verändern.
Wenn Sie die Belegung gut finden, drücken Sie **Escape**.

Wenn Sie das Spiel Ihren Wünschen entsprechend angepaßt haben, gehen Sie zum **Exit** - Symbol und kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

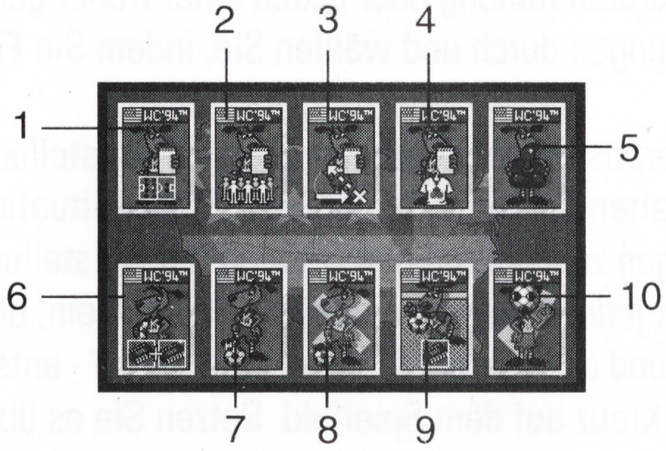
Wahlmöglichkeiten vor dem Spiel



A Team 1 Möglichkeiten
B Team 2 Möglichkeiten
C Wahlmöglichkeiten Menü
D Gehen Sie zum Anspiel (oder beobachten Sie den Spielverlauf, falls beide Teams computergesteuert sind).
E Beginnen Sie das nächste Spiel und lassen Sie die computergesteuerte Ausstattung aus.
F Lassen Sie das Spiel aus.
G Tournierstand

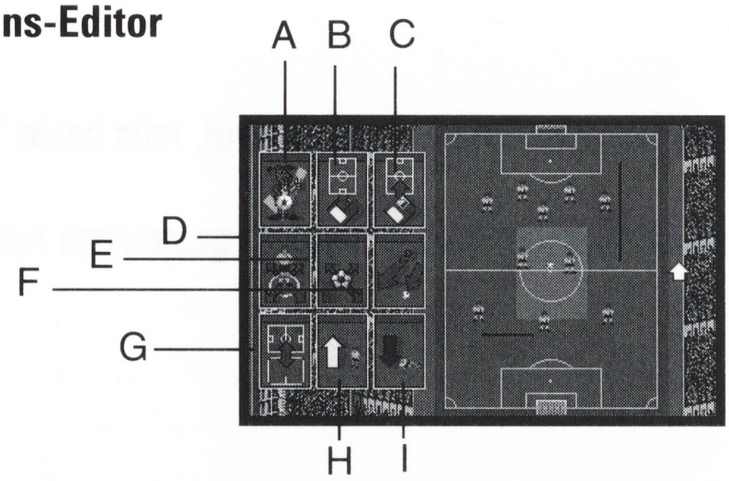
Teamwahlmöglichkeiten

Als Nationaltrainer müssen Sie vor einem großen Spiel wichtige taktische Entscheidungen treffen. Das Teamwahlmöglichkeiten-Menü gibt Ihnen Gelegenheit, verschiedene strategische Veränderungen, was Mannschaft und Spiel betrifft, vorzunehmen.
Bei *World Cup USA '94™* haben Sie die vollständige Kontrolle über die Spieler ihrer Mannschaft sowie die Art und Weise, mit der sie in jedem Spiel spielen. Mit dem individuellen Anpassungs-Editor können Sie den Charakter Ihrer Mannschaft bis ins Feinste abstimmen, um es Ihren persönlichen Ansprüchen gemäß zu formieren.



1. **Formations-Editor**
2. **Mannschaft und Aufstellungsauswahl**
3. **Editor des festen Satzes/ Spezialspiele**
4. **Teamfarben-Designer**
5. **Steuerknüppel/ Tastaturkontrolle**
6. **1 /2 Spieler gegen den Computer**
7. **Dribbel-Kontrolle**
8. **Tricks**
9. **Torwart-Kontrolle**
10. **Exit**

1. Formations-Editor



Das Spielfeld gliedert sich in neun Sektoren, so daß Sie die Mannschaft während des Spieles gut im Auge behalten können. Das bedeutet, daß sie Ihre Spieler instruieren können, wie sie auf die einzelnen Situationen reagieren sollen, damit Sie das Spiel gewinnen können.

A Zurück zu den Teamwahlmöglichkeiten

B Speichern einer neuen Austellung für spätere Spiele. Geben Sie dieser Aufstellung einen Namen und dr drücken Sie **Enter**.

C Wählen einer Standardaufstellung oder Laden einer früher gespeicherten Formation. Sehen Sie die Aufstellungen durch und wählen Sie, indem Sie **Fire** drücken.

D Wechseln der Spielerpositionen. Nachdem Sie eine Aufstellung gewählt haben, ist es nun möglich, das Verhalten der einzelnen Spieler auf die Situation zuzuschneiden und taktische Entscheidungen zu treffen. Entsprechend der Aufstellung und den Spielumständen nimmt jeder Spieler eine andere Position ein, die Sie verändern können, wie es Ihrem Spielstil und der Taktik - falls Sie eine haben - entspricht. Wenn Sie **Fire** drücken, erscheint ein Kreuz auf dem Spielfeld. Setzen Sie es über den Spieler, den Sie bewegen wollen und seine Nummer erscheint über seinem Kopf. Halten Sie jetzt **Fire** gedrückt und bewegen Sie den Spieler in seine neue Position. Mit dieser Funktion können Sie die Spieler in jeder Situation und bis in den letzten Winkel des Spielfeldes versetzen und somit eine individuelle Aufstellung schaffen, die Sie für folgende Spiele bewahren können.

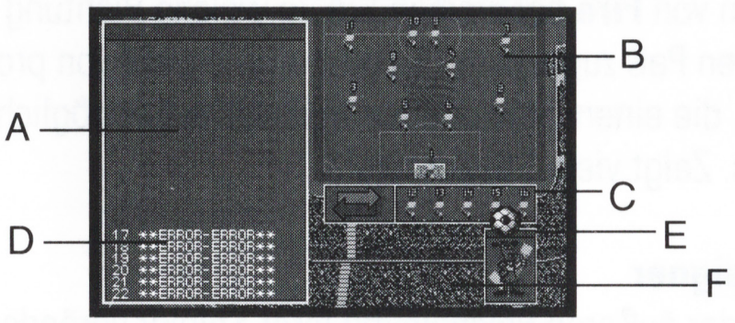
E Anzeigen der Feld-Sektoren. Wenn Sie den Ball abwechselnd durch die einzelnen Sektoren bewegen, können Sie sehen, wie sich Ihre Spielerformation dem Spielfluß anpaßt.

F Verändern von Spielern. Sie können eine Feinabstimmung der Spielerbewegungen in direkter Beziehung zum Ball vornehmen. Drücken Sie **Fire** und benutzen Sie das Fadenkreuz, um einen Spieler auszusuchen. Halten Sie **Fire** gedrückt und wählen Sie durch Bewegen des Steuerknüppels eine der fünf Einstellungen, um zu bestimmen, wie weit Ihr Spieler an den Ball rangeht, in Abhängigkeit von der Position des Balles auf dem Spielfeld.

G Set-piece/ offenes Spiel. Drücken Sie **Fire**, um Aufstellungsveränderungen in offenen Spielen oder set-piece-Spielen entsprechend des Spielfeld-Sektors und der Ballposition vorzunehmen.

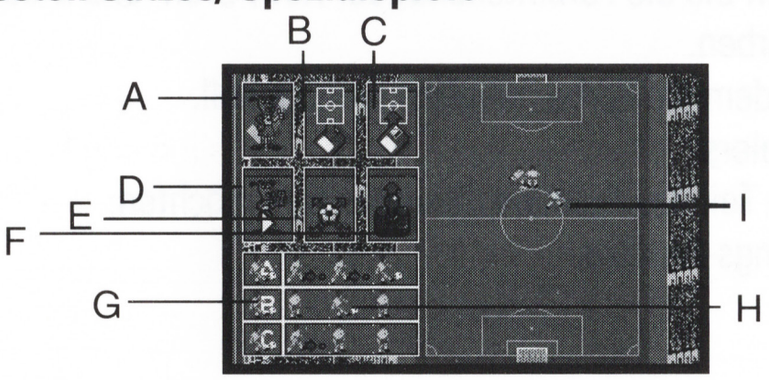
H/I Angriff/ Verteidigung. Schauen Sie sich an,wiesich die Aufstellung in Angriffs- und Verteidigungssituationen verändert.

2. Mannschaft und Aufstellungsauswahl



A Wählen Sie 16 der 22 zur Verfügung stehenden Spieler aus, indem Sie die Liste durchgehen und mit **Fire** Ihre Auswahl treffen.
B Zeigt die Spieler in der Aufstellung zu Beginn des Spieles mitsamt ihren Mannschaftsnummern.
C Auswechselspieler
D Anzeige von Geschwindigkeit, Angriff und Fertigkeiten
E Aktuelle Aufstellung. Mit **Fire** können andere Aufstellungen gewählt werden.
F Exit

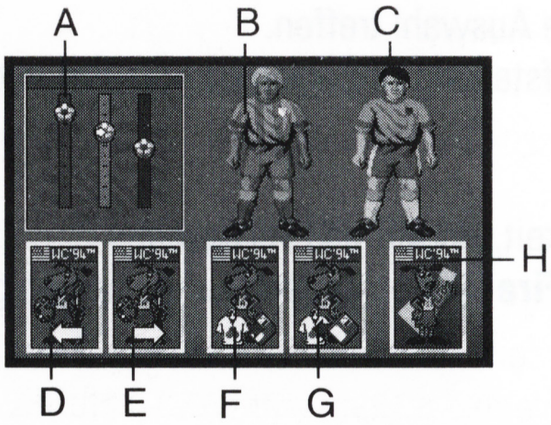
3. Editor des festen Satzes/ Spezialspiele



A Exit Spezialspiel-Editor
B Speichern des aktuellen Spezialspieles
C Laden eines früher gespeicherten Spezialspieles
D Demonstrieren des aktuellen Spezialspieles
E Bewegen des Spielers zu der Position des festen Satzes, von wo aus das Spezialspiel aufgerufen wird (Eckball, Einwurf, etc.)
F Festlegen der Steuerknüppelbewegung, die das Spezialspiel innerhalb des Spieles aktiviert (aufwärts, abwärts, nach links, nach rechts) durch den Gebrauch von **Fire**
G Wählen eines Spielers A, B oder C, der innerhalb der Wahlmöglichkeit 1 eine vorher festgelegte Bewegung ausführt. Mit Hilfe des D-pads wird er in die gewünschte Startposition gebracht. (Hinweis: Die beiden Mitspieler folgen dabei ebenfalls den Bewegungen des gewählten Spielers.)
H Gebrauchen Sie jetzt den Steuerknüppel und **Fire**, um festzulegen, welche Bewegung der Spieler ausführen soll und in welcher Reihenfolge. Die vorhandenen Wahlmöglichkeiten sind 'Warten auf den Ball', 'Sich in Position begeben'(durch nochmaliges Drücken von **Fire** bestimmen Sie, in welche Richtung der Spieler läuft) sowie 'Bekommt einen Paß zugespielt'. Es gibt eine Unzahl von programmierbaren Spielerbewegungen, die einen individuellen Spielverlauf ermöglichen.
I Anzeige des Feldes. Zeigt viele Spezialspiele.

4. Teamfarben-Designer

Sie können alles an der äußeren Erscheinung Ihrer Spieler verändern, um Ihrem Team einen einmaligen und ungewöhnlichen Stil zu verleihen.



A Grundfarben. Bestimmen Sie die Farbintensität der Rot-, Grün- und Blaufarbtöne und mixen Sie Ihre eigenen Farben.
B Zeigt das Gebiet an, in dem die Farbe geändert werden soll.
C Gesamtansicht des Spielers
D/E Wählen Sie, welchen Teil des Spielers Sie verändern möchten.
F Speichern des Ausrüstungs-Designs

G Laden des Ausrüstungs-Designs

H Exit

5. Steuerknüppel/ Tastatur-Kontrolle

6. 1/2 Spieler gegen den Computer

Drücken Sie **Fire**, um zu wählen zwischen:
1 Spieler gegen den Computer, 2 Spieler gegen den Computer oder Computer gegen den Computer (Demonstrationsspiel)

7. Dribbel-Kontrolle - Ballbeherrschung

Wenn Sie schon einmal andere Fußballspiele gespielt haben, werden Sie bemerkt haben, wie sehr der Grad der Ballkontrolle von Spiel zu Spiel variiert. Bei manchen Spielen Spielen klebt der Ball fast wörtlich an Ihrer Fußsohle, während bei anderen ein gutes Dribbeln fast unmöglich ist. *World Cup USA '94™* erlaubt es Ihnen, die Ballbeherrschung Ihrem persönlichen Spielstil anzupassen. Drücken Sie **Fire**, um eine der vier Einstellungen auszuwählen. Je höher die Ballbeherrschung ist, desto besser haben Sie den Ball unter Kontrolle.

8. Tricks

Sie können auch auswählen, ob Ihre Spieler den Ball behalten sollen, wenn sie angespielt werden oder ob sie ihn gleich wieder abgeben. Drücken Sie **Fire** , um diese Wahlmöglichkeit ein- oder auszuschalten.

9. Torwart-Kontrolle

Drücken Sie **Fire**, um zu entscheiden, ob Sie oder der Computer die Kontrolle des Torwarts übernehemen soll. Wenn der Computer den Torhüter steuert, fallen Schüsse auf das Tor sowie Bälle, die ins Aus gehen, in Ihren Zuständigkeitsbereich. Allerdings greift der Computer automatisch ein, wenn sie nicht innerhalb von 10 Sekunden reagieren.
Einen Strafstoß abwehren: Sie übernehmen die Kontrolle des Tormanns, wenn es Strafstöße gibt. Bewegen Sie Ihren Torhüter und drücken Sie **Fire**, um ihn fangen zu lassen.

Pausen-Menü

Drücke Sie **P**, um das Spiel zu unterbrechen. Sie haben jetzt eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten:

Radaranzeige: ON/OFF

Wiederholung: Blick durch die Kamera

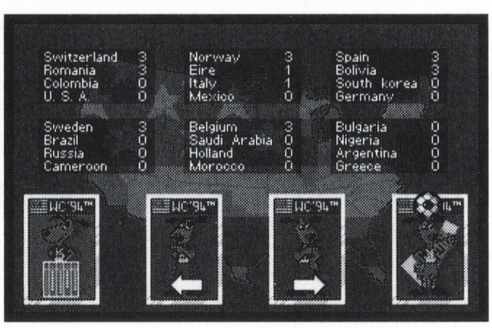
Aufstellung: Verändern der aktuellen Aufstellung

Auswechseln: Namen und Trikotnummern Ihres Teams erscheinen auf dem Bildschirm. Wählen Sie den Spieler aus, den Sie vom Feld nehmen wollen und drücken Sie **Fire**. Wählen Sie jetzt den einzuwechselnden Spieler aus und drücken Sie nochmals **Fire**. Sie können zwei Auswechselungen pro Spiel vornehmen, allerdings nur eine zur gleichen Zeit und wenn der Ball ruht. Spieler können kein zweites Mal eingewechselt werden. Bei Verletzungen erfolgt die Auswechselung automatisch.

Achtung: Auswechselungen können im Trainings-Modus nicht vorgenommen werden.

Quittieren: Schließen und Rückkehr zum entsprechenden Menü.

Tournier-Stand



Der aktuelle Spielstand wird angezeigt, bevor Sie das nächste Spiel beginnen. Sie können auch die Ergebnisse anderer Gruppen im Tournier einsehen und sich sogar eine Vorschau auf künftige Spiele zeigen lassen.

Credits

Design

Tony Bickley und das U. S. Gold-Software-Entwicklungsteam

Graphiken, Musik, künstlerische Gestaltung und Programmierung

Tiertex Ltd.

Projektmanagment

Tony Bickley (U. S. Gold Ltd.)

Dokumentation

Bob Kenrick und Pete Matthews (U. S. Gold Ltd.)

Eingeschränkte Garantie

U.S. Gold behält sich das Recht auf Verbesserungen des in dieser Bedienanleitung beschriebenen Produktes vor, zu jeder Zeit und ohne Ankündigung. U.S. Gold übernimmt keine Garantie, weder explizit noch implizit, was dieses Material angeht, seine Qualität, Verkäuflichkeit oder Eignung für jede Art von Zweck. Falls innerhalb der 90 tägigen Garantiezeit ein Mangel am Produkt selbst auftritt (d. h. nicht am Softwareprogramm, welches "als solches" gegeben ist), bringen Sie es im Originalzustand zu Ihrem Verkäufer zurück.

Mögliche Ursachen von Störungen

Speicher

Dieses Spiel benötigt 616,448 Bytes frei verfügbarer Speicherkapazität. Lesen Sie den Abschnitt Systemanforderungen, um herauszufinden, wie Sie den freien RAM-Speicher überprüfen können. Ein Computer mit nur 16 Megabytes RAM-Speicherfähigkeit kann schnell über unzureichende Speicherkapazität verfügen. Falls Sie nicht über ausreichend Speicherfähigkeit verfügen, macht sich das im Spiel entweder durch ein Fehlermeldung deutlich, durch einen nicht einwandfreien Spielverlauf oder dadurch, daß überhaupt kein Spiel zustande kommt. Sollte sich herausstellen, daß Ihr RAM-Speicher tatsächlich zu klein ist, können Sie dem abhelfen, indem Sie Ihre CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien verändern oder einen Zusatzfestspeicher. Im folgenden Absatz finden Sie Muster-CONGIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien. Ziehen Sie den folgenden Abschnitt zu Rate, um etwas über das Redigieren dieser Dateien zu erfahren. Warnung: Veränderungen an diesen Dateien können unter Umständen den Ablauf anderer Programme auf Ihrem Gerät beeinflussen. Machen Sie deshalb Sicherheitskopien Ihrer laufenden Dateien.

<u>CONFIG.SYS</u>

```
FILES=25
BUFFERS=25
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024
DOS=HIGH,UMB
```

<u>AUTOECEX.BAT</u>

```
PATH=C:\;C:\DOS
PROMPT$P$G
```

Eine andere Möglichkeit, mehr Speicherkapazität zu erhalten, ohne daß dies den normalen Programmablauf beeinträchtigt, ist die Schaffung eines zusätzlichen Festspeichers. Ein solcher Festspeicher verändert die Systemkonfiguration zeitweise ohne jegliche Nebenwirkungen.

Stellen Sie einen solchen zusätzlichen Festspeicher her, indem Sie eine leere Diskette in das A-Laufwerk einlegen. (Achtung: Es muß sich dabei um Ihr A-Laufwerk handeln, damit dies reibungslos funktioniert.) Als nächstes, nachdem DOS auf dem Bildschirm erscheint, geben Sie FORMAT A: /S ein und drücken Sie Enter. Wenn die Diskette formatiert ist, können Sie CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT auf ihr installieren.

Redigieren der CONFIG.SYS- oder AUTOEXEC.BAT-Dateien:

MS-DOS 5.0 ist mit einem Text-Editor ausgestattet. Wenn Sie eine Datei eröffnen oder verändern wollen, geben Sie dann EDIT Dateiname ein (dabei "Dateiname" durch den tatsächlichen Namen der Datei ersetzen).
Falls Ihre DOS-Version keinen Text-Editor besitzt, sollten Sie erwägen, einen solchen zu

kaufen oder Ihr DOS-Handbuch zu Rate ziehen, bevor Sie irgendwelche Veränderungenan diesen Dateien vornehmen.
Achtung:Sie sollten eine Sicherheitskopie Ihrer originalen CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien machen, bevor Sie diese verändern.

Soundkarte

Falls Sie Probleme mit Ihrer Soundkarte haben, lassen Sie die Diagnosesoftware, die sie zusammen mit der Soundkarte erhalten haben, laufen. Achtzig Prozent aller Soundkartenprobleme sind auf Fehler in der Konfiguration zurückzuführen.

Wenn Sie eine Soundkarte gebrauchen, deren Name nicht auf der Spielverpackung verzeichnet ist, oder wenn Sie eine nachgemachte Soundkarte benutzen, kann das die Resultate beeinträchtigen. Dieses Spiel wurde nur mit registrierten Karten getestet.

Indice

Benvenuti a World Cup USA '94™ 59
Che cos'è il calcio? 59
Requisiti di sistema 60
Istruzioni di caricamento 61
Avvio del gioco 61
Protezione da copia 61
Controllo dei giocatori 61
Selezione della lingua 63
Come iniziare – Il menu principale 63
Opzioni di preparazione all'incontro 67
Opzioni relative alla squadra 67
Menu Pausa 72
Stato del campionato 72
Garanzia limitata 73
Ricerca e riparazione di guasti 74

Benvenuti a World Cup USA '94™

Il 17 giugno 1994 prenderà il via negli Stati Uniti il più grande e spettacolare campionato di calcio del mondo. Le 24 migliori nazionali di calcio del mondo si sfideranno in incontri mozzafiato per aggiudicarsi il più ambito trofeo sportivo, la Coppa del Mondo della FIFA. Da oltre 60 anni, la Coppa del Mondo è il simbolo di eccellenza sportiva, e vincere questo prestigioso trofeo è l'obiettivo di ogni paese dove si pratichi lo sport del calcio.
Adesso avete la possibilità di partecipare a questa sfida, più unica che rara, e di entrare nella "storia del calcio".
Portate la vostra squadra all'apice del successo internazionale contro le migliori formazioni del mondo e riscrivete la storia della XV edizione dei Campionati mondiali di calcio.
World Cup USA '94 è la simulazione del gioco del calcio più completa mai realizzata fino ad ora, che riproduce nei minimi particolari l'atmosfera magica dell'appuntamento più spettacolare del calendario sportivo.
Un sistema di comandi flessibile vi consente di prendere tutte le decisioni strategiche necessarie per progredire in questo campionato di quattro settimane, oppure, se la tattica non fa per voi, passate direttamente al calcio d'inizio.
La preparazione ad ogni partita può essere complicata o semplice a seconda dei gusti, ma una volta scesi in campo, rimane una sola domanda: avete le qualità necessarie per vincere i Campionati mondiali o siete solo in grado di fare una figuraccia?

Che cos'è il calcio?

A seconda del paese in cui lo si pratica, il calcio viene anche chiamato "football". Per evitare confusioni, d'ora in avanti verrà chiamato sempre calcio, e mai football, anche se i calciatori potranno essere definiti semplicemente giocatori.
È un gioco un po' particolare, ma è il gioco più diffuso al mondo, che tutti conoscono. Tuttavia, nella remota eventualità che non ne conosciate le regole, ecco un sunto dei punti più importanti che un principiante deve conoscere.
22 giocatori (due squadre di 11 giocatori) rincorrono una palla sferica su un campo di gioco rettangolare e cercano di mandarla nella porta avversaria calciandola o colpendola di testa.
Vi sono diversi tipi di giocatori.
Portiere – Ogni squadra ha un portiere che può afferrare la palla con le mani nella propria aria di rigore (salvo quando la palla gli viene passata indietro intenzionalmente da uno dei suoi compagni di squadra). Il portiere ha la grandissima responsabilità di impedire agli avversari di segnare.
Difensori – Questi giocatori devono proteggere la porta cercando di impedire agli avversari di tirare.
Centrocampisti – Come suggerisce il nome, i centrocampisti giocano normalmente a centrocampo e hanno una funzione di collegamento tra difesa ed attacco, svolgendo il

ruolo di difensori o attaccanti a seconda del caso.
Attaccanti – Gli attaccanti giocano in avanti e cercano di fare goal.
Per segnare un goal, i giocatori devono prima di tutto impossessarsi della palla. Lo possono fare ricevendo un passaggio da uno dei compagni di squadra, intercettando un passaggio degli avversari o contrastando l'avversario in possesso della palla. L'arbitro può servirsi della sua vasta conoscenza del gioco per giudicare se un contrasto è irregolare e può assegnare agli avversari un calcio di punizione o un calcio di rigore (se il fallo viene commesso nell'area di rigore del giocatore che lo commette). L'arbitro può inoltre ammonire il trasgressore (mostrandogli il cartellino giallo), espellerlo dal campo di gioco (cartellino rosso) o dargli semplicemente una lavata di capo.
Se la palla viene calciata fuori dal campo di gioco, la partita riprenderà, a seconda del punto in cui la palla è uscita, con una rimessa laterale, una rimessa dal fondo o con un calcio d'angolo a favore della squadra avversaria.
Ogni partita è divisa in due tempi di 45 minuti l'uno, a cui si aggiungono i tempi supplementari se il risultato è di parità (in un campionato ad eliminazione) e i calci di rigore se il risultato è ancora di parità al termine dei tempi supplementari. Il calcio di inizio viene dato al centro del campo all'inizio di ogni tempo e dopo ogni volta che è stato segnato un goal. All'inizio del secondo tempo, le squadre si scambiano la posizione in campo, ossia giocano nella metà campo opposta.
Vi sono moltissime altre regole e regolette di questo grande gioco che imparerete a conoscere un po' alla volta. La cosa più importante da ricordare è che vince la squadra che segna il maggior numero di goal.

Requisiti di sistema

- 386 SX e 25 Mhz o superiore
- Almeno 640K di memoria
- DOS 5.0 o versione successiva
- 602 K di memoria di base libera
- 2 Mb di RAM
- 5 megabyte di spazio libero sul disco rigido
- Joystick consigliato

Nota: le dimensioni del disco rigido e la memoria totale disponibile del sistema non hanno alcun effetto sulla quantità di RAM libera. Per verificare la quantità di RAM libera, digitare CHKDSK dalla directory DOS. La quantità di RAM libera verrà indicata come 'BYTES FREE' (byte liberi) nella riga di fondo. Se è inferiore a 2 Mb, consultare il capitolo "Memoria" nella sezione "Ricerca e riparazione di guasti" di questo manuale.

Istruzioni di caricamento

I dischetti forniti con questo gioco sono in forma compressa e devono essere installati prima di iniziare a giocare.

Per installare il gioco:

- Inserire il disco 1 nell'unità A: o B:, assicurandosi che tale unità sia attiva (digitare A: o B: e premere Invio)
- Digitare INSTALL e premere Invio
- Attenersi ai prompt che compaiono sullo schermo

Avvio del gioco

- Avviare il sistema con DOS 5.0 o con una versione successiva
- Assicurarsi che l'unità disco rigido in cui è contenuto il gioco sia attiva
- Passare dalla directory corrente alla directory del gioco. Ad esempio, digitare CD \WC94 e premere Invio
- Digitare WC94 e premere Invio

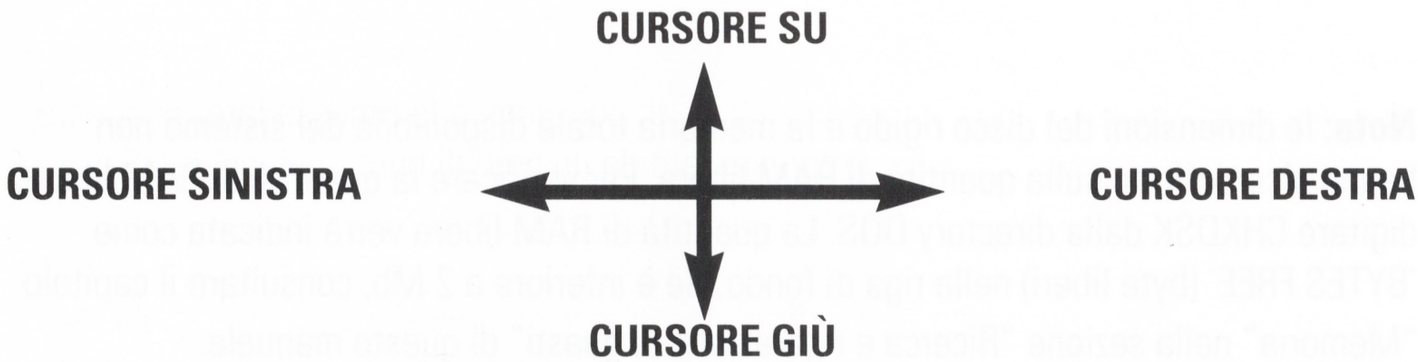
Il programma verrà caricato ed eseguito automaticamente, con la sequenza introduttiva visualizzata.

Protezione da copia

Dopo la sequenza introuttiva ti verrà chieto di inviare una parola manuale, PAGE (PAGINA) = numero delle parole pagina (escluso il titolo), WORD (PAROLA) = numero delle parola dal margine sinistro. Scgui le informazioni per trovare la parola, digitala e premi Invio - Ritorno. Se la parola inviata sara sbagliata ti verrà offerta un'altra possibilita.

Controllo dei giocatori

Nota: si consiglia di utilizzare il joystick (che deve essere inizializzato), ma i controlli dalla tastiera sono disponibili e i tasti possono essere definiti a partire dal menu Opzioni (i pulsanti predefiniti sono indicati sotto).



CON LA PALLA

FUOCO 1 / INS / INVIO	TIRO (O CALCIO LUNGO)*
FUOCO 2 / CANC / +	PASSAGGIO
Premere rapidamente **FUOCO 1 / INS / INVIO**	TIRO CORTO*

*** Come dare direzione alla palla dopo averla calciata**
Dopo aver calciato la palla è possibile curvarne la traiettoria in volo in modo da produrre effetti devastanti. Subito dopo aver calciato la palla, imprimere una direzione a destra o a sinistra ai tiri normali o ai tiri corti.

Passaggi
Quando premete **FUOCO 2 / CANC / +**, usate il joystick/tasti cursore per dirigere il passaggio. La palla viene passata al compagno di squadra più vicino nel settore di 45° verso il quale siete rivolti, oppure procede in linea retta verso questo settore se non vi sono giocatori disponibili.

Opzione stoppata
Se l'opzione stoppata è ATTIVATA, tenendo premuto **FUOCO 2 / CANC / +**, il vostro giocatore si girerà sul posto prima di passare la palla quando si lascia andare il pulsante.

Come intercettare la palla

FUOCO 1 / INS / INVIO	TACKLE SCIVOLATO
FUOCO 2 / CANC / +	TACKLE DIRETTO

Palle alte
Quando ricevete un passaggio in aria o intercettate un pallone alto, potete colpirlo la prima volta con una delle quattro mosse spettacolari disponibili, a seconda dell'altezza e della direzione della palla.
Premete **FUOCO 1/ INS / INVIO** per eseguire un TIRO AL VOLO, un COLPO DI TESTA AL VOLO, un COLPO DI TESTA IN TUFFO o una ROVESCIATA.

Azioni di gioco convenzionali
Per i calci d'angolo, le rimesse dal fondo, i calci di punizione e le rimesse laterali appare un indicatore di potenza/direzione, rappresentato da un arco di puntini bianchi che partono dalla palla.

Spostatevi a destra e a sinistra per modificare la direzione del calcio/tiro, **verso l'alto** per DIMINUIRE LA POTENZA e **verso il basso** PER AUMENTARLA.

FUOCO 1 / INS / INVIO	CALCIO/TIRO	(lungo la linea dell'indicatore)
FUOCO 2 / CANC / +	PASSAGGIO	(al compagno di squadra selezionato)*
T	SELEZIONA IL GIOCO SPECIALE	

* Nelle azioni di gioco convenzionali potete selezionare il giocatore che riceverà il passaggio diretto mediante l'indicatore di potenza/direzione.
Se non effettuate una mossa entro dieci secondi, la palla verrà giocata automaticamente.

S **MODO SCANSIONE**

Il modo scansione è disponibile solamente nel corso delle azioni di gioco convenzionali per designare i giocatori fuori dallo schermo che dovranno ricevere un passaggio.
Tenendo premuto **S**, apparirà un cursore di selezione che può essere spostato sul campo di gioco mediante il tastierino direzionale. Trovate il compagno di squadra desiderato e lasciate andare il tasto per effettuare la selezione. Tornerete ora all'azione di gioco convenzionale e potrete passare la palla al giocatore scelto premendo **FUOCO 2 / CANC / +** (oppure potrete ingannare l'avversario premendo **FUOCO 1 / INS / INVIO** per calciare o lanciare la palla lungo l'arco di potenza/direzione).
Nota: se l'indicatore è puntato in direzione di un giocatore quando il modo scansione è attivato, questo giocatore verrà riselezionato quando tornerete all'azione di gioco convenzionale; l'indicatore deve pertanto essere rivolto verso uno spazio vuoto prima di attivare il modo scansione.

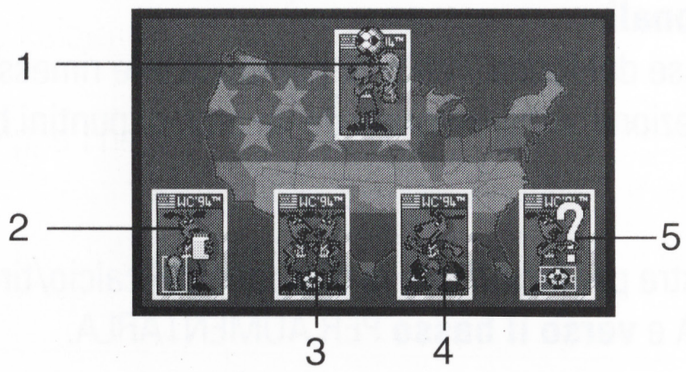
D Sposta il giocatore evidenziato, in attacco o in difesa

Selezione della lingua

Potete giocare a *World Cup USA '94™* in otto lingue diverse rappresentate dalle bandiere visualizzate nello schermo di selezione della lingua. Collocate l'icona della palla che rimbalza sulla bandiera desiderata e premete **Fuoco** per effettuare la scelta.

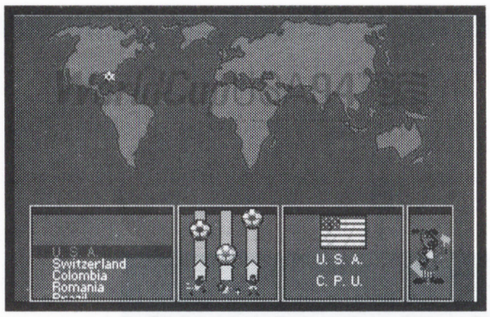
Come iniziare – Il menu principale

Per selezionare qualsiasi opzione dal Menu principale, occorre semplicemente spostare la palla che rimbalza sull'opzione desiderata e premere **Fuoco**.



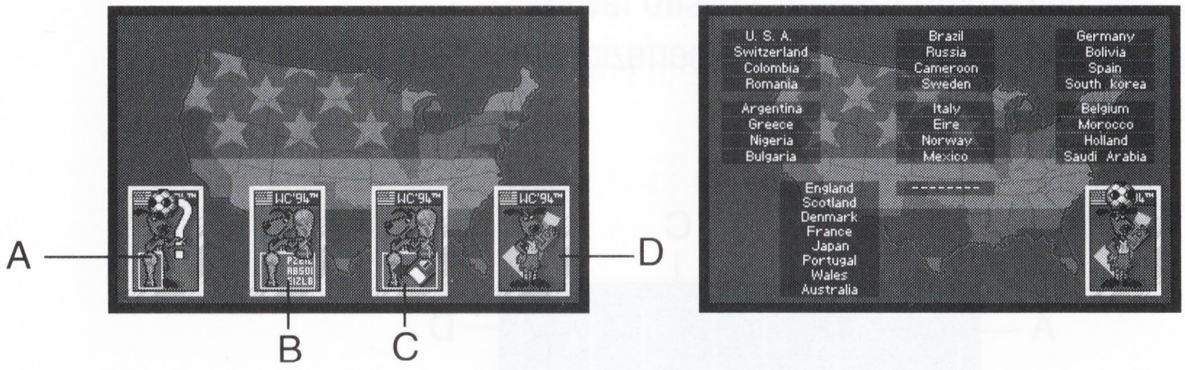
1. **Campionati mondiali ufficiali**
2. **Campionati mondiali personalizzati**
3. **Incontro amichevole**
4. **Menu allenamento**
5. **Menu opzioni**

1. Campionati mondiali ufficiali



Scorrete le squadre che si sono qualificate a *World Cup USA '94* e selezionate quale delle 24 squadre disponibili desiderate controllare. Premete **Fuoco** per scegliere la vostra squadra e poi immettete il vostro nome. Potete selezionare il controllo di tutte le squadre che volete o lasciare che sia il computer a controllarle. Il display della potenza della squadra visualizza una rappresentazione grafica delle varie abilità (velocità, abilità nel contrastare l'avversario, destrezza).
Le vostre selezioni verranno confermate sullo schermo. Quando siete soddisfatti delle scelte fatte, premete **Escape**.

2. Campionati mondiali personalizzati



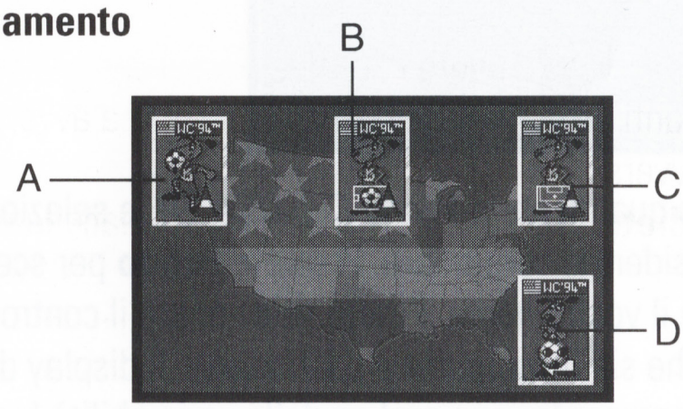
A Se la vostra squadra favorita non si è qualificata, potrete riorganizzare il campionato aggiungendo un massimo di 8 nazionali al posto delle squadre ufficiali qualificate ed assegnare ogni squadra al gruppo di vostra scelta.
Verranno visualizzati i gironi ufficiali dei campionati mondiali con l'aggiunta di altre otto squadre. Evidenziate la squadra che desiderate includere e premete **Fuoco**. Selezionate ora la squadra che desiderate sostituire e premete di nuovo **Fuoco**. Ripetete queste operazioni fino a quando non avrete creato i campionati che desiderate.
I campionati mondiali personalizzati vengono automaticamente salvati per uso futuro.

B Consente di immettere una parola d'ordine. Dopo aver immesso una parola d'ordine, spostarsi sull'icona superiore e premere **Fuoco** per iniziare il gioco.
C Consente di caricare un gioco precedentemente salvato.
D Consente di **tornare** al menu principale.

3. Incontro amichevole

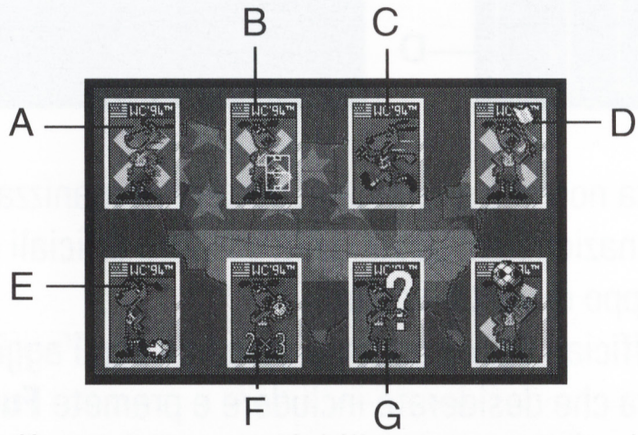
Riscaldatevi un po' in vista delle partite che dovrete disputare nel futuro in un incontro amichevole contro una squadra di vostra scelta. Scorrete le squadre qualificate, assumete il controllo di due (Giocatore 1/Giocatore 2/Computer) e premete **Escape** per passare direttamente al gioco.

4. Menu allenamento



A Allenamento delle azioni di gioco convenzionali: muovete la palla nel campo fino a quando non trovate il luogo adatto in cui volete provare un'azione specifica. Premete **Fuoco** per effettuare un calcio di punizione, un calcio d'angolo o una rimessa laterale a seconda della posizione in campo.
B Partita di allenamento: potete allenarvi a giocare con la sorte dalla vostra parte; tutte le decisioni dell'arbitro saranno a vostro favore.
C Allenamento dei rigori: esercitevi a perfezionare i vostri calci di rigore.
D Uscita al menu principale

5. Menu Opzioni



Il menu Opzioni vi offre numerose variabili, rappresentate da singole icone di attaccanti, che vi consentono di personalizzare le condizioni e le regole di gioco per il prossimo campionato. Spostate la palla che rimbalza su ogni singola alternativa ed effettuate le

vostre scelte premendo **Fuoco** per passare da un'opzione all'altra o per selezionare un'opzione.

A Condizioni atmosferiche - Quando l'opzione delle condizioni atmosferiche è ATTIVATA, il vento avrà effetto sul gioco in varia misura. Le condizioni di gioco vengono selezionate a caso per ogni partita e quindi non avrete nessun controllo sulle condizioni atmosferiche, proprio come avviene nella realtà!

B Radar – ATTIVATO/DISATTIVATO. Visualizzazione in miniatura del campo per mostrare la posizione di ogni giocatore.

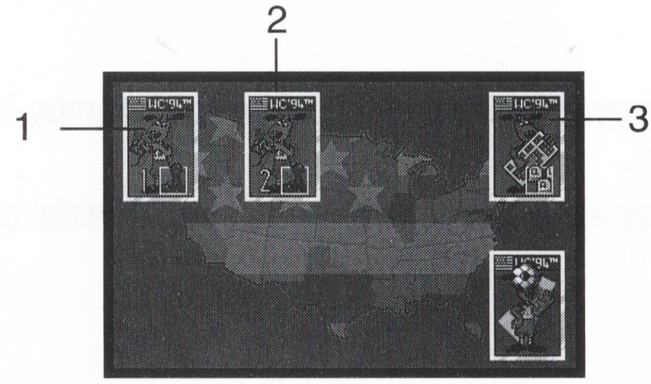
C Velocità del gioco – 1 Lento, 2 Normale, 3 Veloce.
Durante la partita: F8 Lento, F9 Normale, F10 Veloce.

D Regola del fuori gioco – Un giocatore è fuori gioco se si trova oltre l'ultimo difensore avversario quando si effettua un passaggio nella metà avversaria del campo. A differenza dei veri allenatori internazionali, avete l'opzione di escludere la regola del fuori gioco e dare ai vostri attaccanti la possibilità di sostare nell'area avversaria. Ma ricordate, vale lo stesso per gli avversari.

E Regola del passaggio all'indietro – Se al vostro portiere non piace la regola recentemente introdotta, che gli impedisce di prendere con le mani la palla quando gli viene passata indietro, potete applicare di nuovo il vecchio regolamento.

F Durata dell'incontro – Selezionate la durata di ogni incontro, 2 x 3 minuti, 2 x 5 minuti, 2 x 10 minuti, 2 x 20 minuti o 2 x 45 minuti. L'opzione predefinita è 2 x 3 minuti.

G Controlli di configurazione



1. **Inizializzazione del joystick 1**

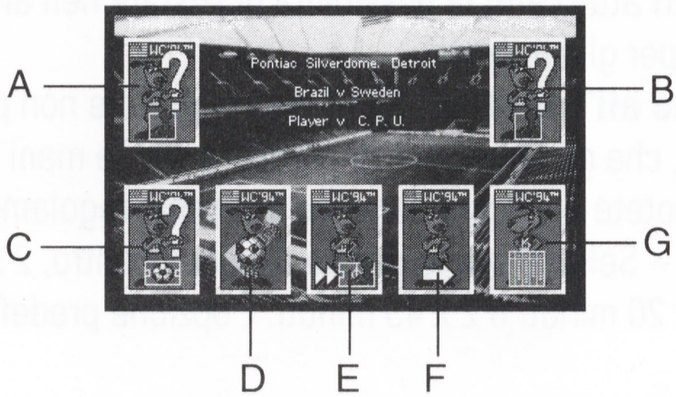
2. **Inizializzazione del joystick 2**

Se si utilizza il joystick, questo deve essere inizializzato. Apparirà una griglia: orientare il joystick verso l'angolo superiore sinistro e premere **Fuoco 1**; quindi orientarlo verso l'angolo inferiore destro e premere **Fuoco 2**. Una volta che il joystick è configurato, appare una luce gialla e si può iniziare a giocare premendo **Escape**.

3. **Configurazione dei controlli della tastiera**
Se si utilizzano i controlli della tastiera, è possibile assegnare determinate funzioni a determinati tasti, oppure mantenere le impostazioni predefinite. Il tasto corrente per ogni funzione è evidenziato sulla tastiera grafica; per effettuare un cambiamento, premere il tasto desiderato. Quando si è soddisfatti della configurazione, premere **Escape**.

Dopo aver modificato le condizioni di gioco nel modo desiderato, spostarsi sull'icona **Uscita** e tornare al menu precedente.

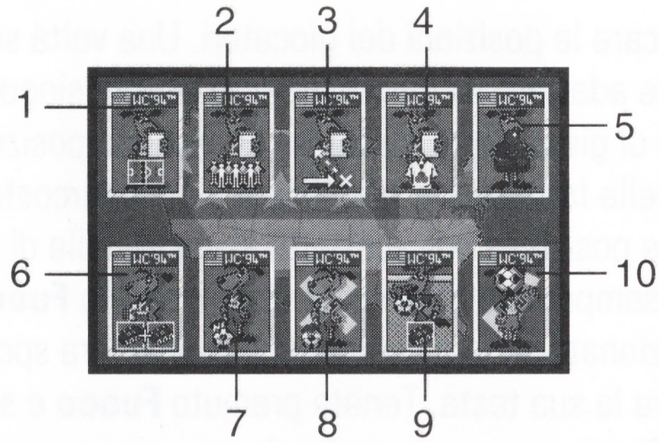
Opzioni di preparazione all'incontro



A Opzioni squadra 1
B Opzioni squadra 2
C Menu Opzioni
D Vai al calcio di inizio (oppure guardate la partita se entrambe le squadre sono controllate dal computer)
E Vai all'incontro successivo (saltando le partite controllate dal computer)
F Salta l'incontro
G Stato del campionato

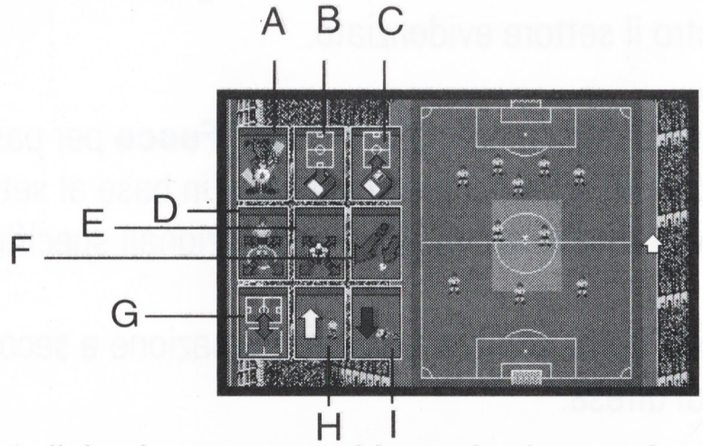
Opzioni relative alla squadra

In qualità di allenatore di una nazionale, prima delle partite più importanti, dovrete prendere delle decisioni tattiche di vitale importanza. Il menu Team Options (Opzioni squadra) vi offre la possibilità di effettuare varie modifiche strategiche per quanto riguarda sia la squadra che gli schemi di gioco.
In *World Cup USA '94* potrete controllare completamente i giocatori della vostra squadra e il modo in cui giocano in ogni partita. Usando i singoli editor di personalizzazione del gioco potete definire con precisione tutte le caratteristiche della vostra squadra in modo che corrispondano al vostro approccio personale al gioco.



1. **Editor formazione**
2. **Selezione della squadra e della formazione**
3. **Editor di azione di gioco convenzionale/speciale**
4. **Design della divisa**
5. **Controllo mediante joystick/tastiera**
6. **1/2 giocatori contro il computer**
7. **Controllo dribbling**
8. **Stoppata**
9. **Controllo portiere**
10. **Uscita**

1. Editor formazione



Il terreno di gioco è diviso in nove settori in modo che possiate vedere come cambia la vostra formazione con il progredire del gioco. Questo significa che potrete dare precise istruzioni ai giocatori su come reagire a situazioni diverse in una partita per poter attenersi alle vostre strategie vincenti.

A USCITA a Opzioni squadra
B Consente di salvare una nuova formazione da usare in giochi futuri. Dopo aver designato la formazione desiderata, attribuitele un nome e premete **Invio** per salvare.
C Consente di scegliere una delle formazioni predefinite o caricare una formazione precedentemente salvata. Per effettuare una scelta, scorrere le formazioni e premere **Fuoco**.

D Consente di modificare le posizioni dei giocatori. Una volta selezionata una certa formazione, è possibile adattare il comportamento di ogni singolo giocatore e mettere a punto nuove strategie di gioco. Ogni giocatore adotta una posizione diversa in relazione alla palla a seconda della formazione specificata e delle circostanze della partita e quindi potrete modificare tale posizione per adattarla al vostro stile di gioco e alla strategia globale dell'incontro, sempre che ne abbiate una! Premete **Fuoco** per far apparire una croce sul campo. Posizionatela sul giocatore che si desidera spostare e il suo numero verrà visualizzato sopra la sua testa. Tenete premuto **Fuoco** e spostate il giocatore nella sua nuova posizione. Potete usare questa funzione per assegnare ai vostri giocatori posizioni diverse in ogni situazione e in tutti i settori del campo, creando in tal modo una formazione unica che può essere salvata per altri giochi.

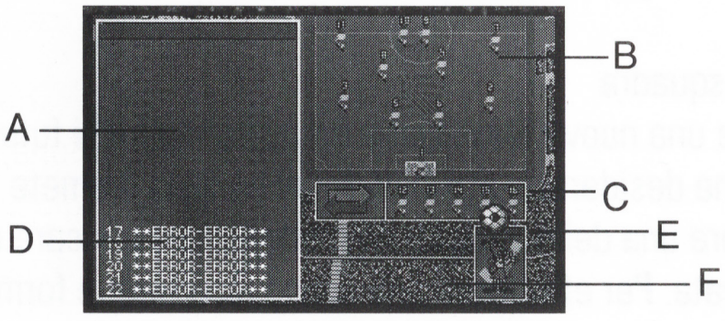
E Consente di visualizzare i settori del campo. Spostate la palla per evidenziare, uno alla volta, i settori del campo per vedere come la formazione dei vostri giocatori si adatta man mano che il gioco prosegue.

F Consente di modificare lo spostamento dei giocatori. Potete regolare lo spostamento dei singoli giocatori nei confronti della palla. Premere **Fuoco** e usate il mirino per selezionare un giocatore. Tenete premuto **Fuoco** e spostate il joystick per scegliere una delle cinque impostazioni che determinano la distanza dei giocatori dalla palla, in base alla posizione della palla entro il settore evidenziato.

G Azione di gioco convenzionale/gioco normale. Premete **Fuoco** per passare da un cambiamento della formazione all'altro nel gioco normale (in base al settore del campo e alla posizione della palla) o durante azioni di gioco convenzionali specifiche.

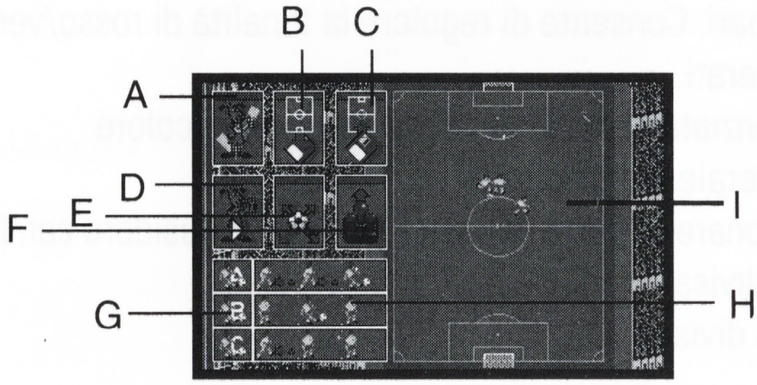
H/I Attacco/difesa. Osservate come cambia la vostra formazione a seconda che si tratti di uno schema di attacco o di difesa.

2. Selezione della squadra e della formazione



A Selezionate 16 dei 22 giocatori visualizzati disponibili. Premete **Fuoco** per confermare la selezione.
B Presenta i vostri giocatori nella formazione di inizio con i relativi numeri sulle maglie.
C Riserve correnti
D Display della velocità/abilità nel contrastare l'avversario/ destrezza
E Formazione attuale. Formazioni alternative possono essere selezionate premendo **Fuoco**.
F Uscita

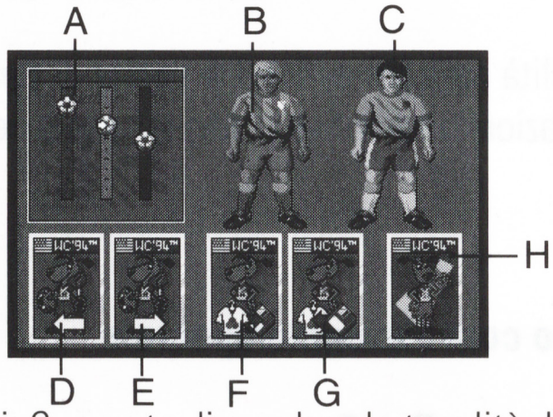
3. Editor di azione di gioco convenzionale/speciale



A Esce dall'editor di azioni di gioco speciali
B Salva l'azione di gioco speciale corrente
C Carica un'azione di gioco speciale precedentemente salvata
D Mostra l'azione di gioco speciale corrente
E Consente di spostare il giocatore nella posizione desiderata per scegliere un'azione di gioco convenzionale a partire dalla quale verrà effettuata l'azione speciale (calcio d'angolo, rimessa laterale, ecc.)
F Consente di attribuire al joystick un orientamento che attiverà l'azione di gioco speciale nell'ambito del gioco (Su, Giù, Sinistra o Destra) premendo **Fuoco**
G Consente di selezionare un giocatore A, B o C per designare una mossa predeterminata nell'ambito dell'opzione **I** e di utilizzare il tastierino direzionale per spostare il giocatore nella posizione iniziale desiderata (nota: gli altri due giocatori si sposteranno anch'essi in base al giocatore selezionato).
H Usate il joystick e premete **Fuoco** per decidere quali mosse desiderate che il giocatore esegua, e in quale ordine. Le opzioni disponibili sono "Attesa della palla", "Corsa in posizione" (premendo **Fuoco** di nuovo con questa opzione, si può decidere dove si dirigerà di correndo il giocatore) e "Ricevimento di un passaggio". È possibile programmare numerose combinazioni di mosse per creare singole azioni di gioco speciali.
I Visualizzazione del campo in cui vengono mostrate azioni di gioco speciali

4. Design della divisa

È possibile modificare qualsiasi elemento dell'aspetto dei giocatori per conferire alla vostra squadra uno stile unico e caratteristico.



A Gamma di colori primari. Consente di regolare la tonalità di rosso/verde/blu per mescolare i colori desiderati.
B Mostra la zona evidenziata di cui si desidera cambiare il colore
C Mostra l'aspetto generale del giocatore
D/E Consente di selezionare la parte del giocatore che si desidera cambiare
F Salva il design della divisa
G Carica il design della divisa
H Uscita

5. Controllo mediante joystick/tastiera

6. 1/2 giocatori contro il computer

Premete **Fuoco** per alternare tra:
1 giocatore contro il computer; 2 giocatori contro il computer; computer contro il computer (partita di dimostrazione).

7. Controllo dribbling – Il fattore "colla"

Se avete giocato con altre simulazioni del gioco del calcio, avrete sicuramente notato quanto sia diverso il controllo della palla da un gioco all'altro. In alcuni casi la palla rimane praticamente incollata ai piedi dei giocatori, mentre in altri è quasi impossibile dribblare con efficacia. *World Cup USA '94™* vi consente di modificare il "fattore colla" in base al vostro stile personale di gioco. Premete **Fuoco** per selezionare una delle quattro impostazioni disponibili; più elevato è il "fattore colla", tanto migliore sarà il controllo della palla.

8. Stoppata

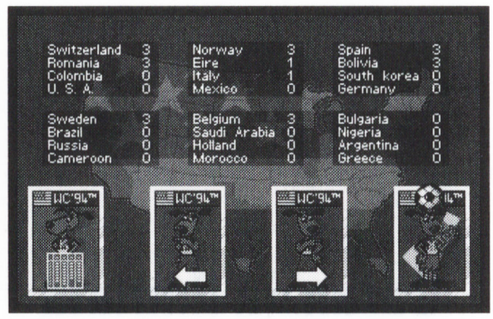
Potete decidere se i vostri giocatori stoppano la palla quando ricevono un passaggio oppure se giocano sempre di prima. Premete **Fuoco** per attivare e disattivare l'opzione Stoppata.

9. Controllo portiere
Premete **Fuoco** per scegliere se il portiere sarà controllato dal giocatore o dal computer. Quando il vostro portiere è controllato dal computer, il controllo passa a voi per le rimesse dal fondo e le rimesse con le mani. Il computer tuttavia interviene automaticamente se non procedete ad eseguirle entro dieci secondi.
Come parare i rigori. Per parare i rigori il controllo del portiere passa a voi. Per eseguire la parata, orientate il portiere e premete **Fuoco**.

Menu Pausa

Premete **P** durante il gioco per metterlo in pausa. Sono ora disponibili varie opzioni:
Display radar: ATT./DISATT.
Replay: Visualizza il replay dell'azione
Formazione: Cambia la formazione corrente
Sostituzione: I numeri delle maglie e i nomi dei giocatori vengono visualizzati sullo schermo. Selezionate il giocatore da sostituire e premete **Fuoco**. Scegliete il giocatore di riserva da mandare in campo e premete di nuovo **Fuoco**.
Durante ogni partita, potete effettuare due sostituzioni (ma solo una per volta) quando il gioco è fermo. I giocatori che sono stati espulsi non possono essere sostituiti, mentre la sostituzione avviene automaticamente quando un giocatore viene ferito.
Nota: le sostituzioni non sono disponibili in modo allenamento.
Abbandona: Consente di abbandonare il gioco e tornare al menu appropriato.

Stato del campionato



Lo stato corrente del campionato viene visualizzato prima che passiate alla partita successiva. Potete anche controllare la situazione di altri gruppi del campionato e addirittura visualizzare in anteprima la struttura delle fasi successive.

Autori

Progettazione

Tony Bickley e il gruppo di sviluppo software della U.S. Gold

Grafica, musica, immagini e programmazione

Tiertex Ltd

Responsabile del progetto

Tony Bickley (U.S. Gold Ltd)

Documentazione

Bob Kenrick e Pete Matthews (U.S. Gold Ltd)

Garanzia limitata

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento, senza preavviso. La U.S. Gold non concede alcuna garanzia espressa o implicita, per quanto riguarda il presente materiale, la sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsiasi scopo particolare. Qualora si notassero dei difetti durante il periodo di garanzia limitata di 90 giorni del prodotto stesso (escluso il programma software che viene fornito "così come è"), si prega di restituirlo nella condizione originale al rivenditore presso il quale è stato acquistato.

Ricerca e riparazione di guasti

Memoria

Per l'esecuzione di questo gioco occorrono 616,448 byte di memoria libera. Per istruzioni su come verificare la quantità di RAM libera, consultare la sezione "Requisiti di sistema". I computer dotati di 16 megabyte di RAM possono esaurire rapidamente la memoria libera. Se non si dispone di sufficiente memoria libera, il gioco può comunicarlo mediante un messaggio di errore, iniziando a funzionare male o non funzionando affatto. Se la memoria RAM libera non è sufficiente, si può ovviare al problema modificando i file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT, o creando un disco di avvio. Esempi di file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT sono riportati sotto. Per istruzioni su come modificare tali file, consultare la sezione seguente. Occorre tenere presente che la modifica di tali file potrebbe condizionare il funzionamento di altri programmi sul computer utilizzato; è quindi opportuno salvare copie dei file correnti.

CONFIG.SYS

```
FILES=25
BUFFERS=25
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=c:\DOS\EMM386.EXE 1024
DOS=HIGH,UMB
```

AUTOEXEC.BAT

```
PATH=C:\;C:\DOS
PROMPT $P$G
```

Un altro modo per liberare più memoria senza cambiare il modo di funzionamento del sistema consiste nel creare un disco di avvio. Questo consente di cambiare temporaneamente la configurazione del sistema senza possibili effetti collaterali.

Per creare un disco di avvio, inserire un disco vuoto nell'unità A:. (NOTA: l'unità A: deve funzionare correttamente.) Quindi, al prompt del DOS, digitare FORMAT A: /S e premere Invio. Dopo che il disco di avvio è stato formattato, è opportuno creare i file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT su tale disco.

Modifica dei file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT

MS-DOS 5.0 comprende un editor di testo. Se occorre modificare o creare un file, Digitare EDIT nomefile (sostituire la parola "nomefile" con il nome del file appropriato). Se la versione di DOS di cui si dispone non comprende un editor, potrebbe essere necessario acquistare un editor di testo o consultare il manuale del DOS prima di poter effettuare alcuna modifica ai file.

NOTA: È opportuno eseguire copie di backup dei file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT originali prima di modificarli.

Schede sonore

Qualora si riscontrino problemi con la scheda sonora, provare ad eseguire il software diagnostico accluso alla scheda. L'80% dei problemi legati alla scheda sonora è dovuto a una configurazione errata.

Se si dispone di una scheda sonora non elencata sull'etichetta della confezione di questo gioco, o se si utilizza una scheda sonora in una modalità emulazione, i risultati potrebbero non essere ottimali. Questo gioco è stato collaudato solo con le schede elencate.

© 1991 WC '94 / ISL. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.